

ZWEIHÄNDER



ЗЛОВЕЩАЯ И ОПАСНАЯ
РОЛЕВАЯ ИГРА
НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

ГЛАВА 3. СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ШАГ 1: ОПРЕДЕЛЕНИЕ СТАРТОВОГО УРОВНЯ

Базовый уровень. 1000 опыта.

ШАГ 2: ОСНОВНЫЕ АТТРИБУТЫ

2.1. Определи Атрибуты. Брось 3Д10 и прибавь 25. Запиши атрибуты по порядку броска.

Атрибуты: Бой, Телосложение, Ловкость, Восприятие, Интеллект, Сила Воли, Общение.

2.2. Определи Бонусы Атрибутов. Они равны значению цифры десятков в атрибуте.

Бонусы Атрибутов: Бонус Боя [ББ], Бонус Телосложения [БТ], Бонус Ловкости [БЛ], Бонус Восприятия [БВ], Бонус Интеллекта [БИ], Бонус Силы Воли [БС], Бонус Общения [БО].

2.3. МИЛОСЕРДИЕ! Выбери любой атрибут и увеличь его значение до 42%.

ШАГ 3: ПОЛ И РАСА

3.1. Определи пол.

D100	ПОЛ
1 до 50	Женщина
51 до 100	Мужчина

3.2. Определи расу, если доступны иные, кроме человеческой и ты играешь нелюдем.

D100	РАСА
1 до 20	Дварф
21 до 40	Гном
41 до 60	Полурослик
61 до 80	Огр
81 до 100	Эльф

3.3. Определи расовые черты

ЛЮДИ

D100	РАСОВАЯ ЧЕРТА
1 до 8	Благородный Дикарь
9 до 16	Гора Среди Людей
17 до 25	Естественный Отбор
26 до 33	Зловещая Решимость
34 до 41	Колесо Фортуны
42 до 49	Манифест Судьбы
50 до 58	Нет Худа Без Добра
59 до 67	Неустршимый
68 до 76	Седьмое Чувство
77 до 85	Смешанная Линия Крови
86 до 92	Чувство Опасности
93 до 100	Эзотерическая Память

РАСОВЫЕ МОДИФИКАТОРЫ

- ❖ +1 [ББ], [БИ] и [БВ]
- ❖ -1 [БЛ], [БО] и [БС]

БЛАГОРОДНЫЙ ДИКАРЬ

Ты никогда не получаешь физического Стресса из-за проваленных Проверок Стойкости

ГОРА СРЕДИ ЛЮДЕЙ

Ты можешь сражаться двумя двуручными оружиеми, держа их в каждой руке. Это также означает, что ты получаешь преимущество от Качества Разнохват, когда используешь только одну руку. В дополнение, ты используешь значение “91 до 100” в таблице Роста и тебя конституция Здоровяка.

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

Ты можешь выбрать один атрибут. Его значение теперь 55%.

ЗЛОВЕЩАЯ РЕШИМОСТЬ

Сразу после получения Урона в бою от оружия, ты можешь потратить Фишку Фортуны, чтобы полностью игнорировать Урон и Увечье, которое ты можешь получить. Ты можешь использовать эту Черту даже после провала Уклонения или Парирования.

КОЛЕСО ФОРТУНЫ

Каждый раз когда, когда ты получаешь Критический Провал, добавь Фишку Фортуны в запас.

МАНИФЕСТ СУДЬБЫ

Когда ты используешь Навык в котором у тебя нет Рангов, увеличь на +5 Базовый Шанс

НЕТ ХУДА БЕЗ ДОБРА

Когда ты получаешь Увечье или даже встречаешь смерть, ты можешь получить 9 Порчи (вместо траты Метки Судьбы), чтобы избежать этого полностью.

НЕУСТРАШИМЫЙ

У тебя иммунитет к Запугиванию, Оглушающему удару и Вырубанию.

СЕДЬМОЕ ЧУВСТВО

Используя своё обоняние чтобы отслеживать других, ты всегда успешно проходишь Проверки Выживания.

СМЕШАННАЯ ЛИНИЯ КРОВИ

Случайно определи другую расу, кроме твоей. Определи новую Расовую Черту по таблице для этой расы и используй ее для своего персонажа.

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

Когда ты Захвачен врасплох, можешь потратить одну Фишку Фортуны и действовать как обычно.

ЭЗОТЕРИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Когда ты пытаешься вспомнить какие-то детали прошедших событий, ты всегда успешно проходишь Проверку Проницательности.

ШАГ 4: АРХЕТИП И ПРОФЕССИЯ

4.1. Определи архетип.

D100	АРХЕТИП
1 до 15	Воин
16 до 32	Негодяй
33 до 49	Обыватель
50 до 66	Светская персона
67 до 83	Странник
84 до 100	Ученый

4.2. Определи стартовую профессию, согласно Архетипу.



D100	ПРОФЕССИИ ВОИНОВ
1 до 8	Берсеркер (Berserker)
9 до 16	Браво (Bravo)
17 до 25	Буканьер (Buccaneer)
26 до 33	Гладиатор (Pit Fighter)
34 до 41	Драгун (Dragoon)
42 до 49	Наемник (Sellsword)
50 до 58	Ночной Страж (Watchman)
59 до 67	Ополченец (Militiaman)
68 до 76	Оруженосец (Squire)
77 до 85	Путилист (Pugilist)
86 до 92	Солдат (Man-At-Arms)
93 до 100	Странствующий Рыцарь (Hedge Knight)

Стартовое имущество: Закаленное огнём копье, тяжёлые ботинки, фонарь, лауданум (3), военный мундир, фляга с маслом, мухоморы, рюкзак, кожаная броня (камзол, гетры и шлем), тинктура (3), деревянный щит и выбери одно: тяжелый арбалет с колчаном и болтами (9) или покойнический меч (хаудеген/рубящая шпага) или пика.



D100	ПРОФЕССИИ НЕГОДЯЕВ
1 до 8	Беспризорник (Guttersnipe)
9 до 16	Бродяга (Vagabond)
17 до 25	Вор (Burglar)
26 до 33	Грабитель Могил (Graverobber)
34 до 41	Игрок (Gambler)
42 до 49	Контрабандист (Smuggler)
50 до 58	Линчеватель (Vigilante)
59 до 67	Налетчик (Highwayman)
68 до 76	Попрошайка (Beggar)
77 до 85	Проститутка (Prostitute)
86 до 92	Разбойник (Footpad)
93 до 100	Шарлатан (Charlatan)

Стартовое имущество: Противоядие, тёмная одежда или рваное тряпье, дурман (3), поясная сумка, кричащая одежда или поношенная одежда, святой символ, отмычки, накидка, мягкие ботинки, стилет и выбери одно: блэджек или удавка или пистоль с порохом и пулями (6).



D100	ПРОФЕССИИ ОБЫВАТЕЛЕЙ
1 до 8	Возница (Coachman)
9 до 16	Крестьянин (Peasant)
17 до 25	Крысолов (Rat Catcher)
26 до 33	Лодочник (Boatman)
34 до 41	Маркитант (Camp Follower)
42 до 49	Прислуга (Servant)
50 до 58	Работяга (Laborer)
59 до 67	Ремесленник (Artisan)
68 до 76	Торгаш (Cheepjack)
77 до 85	Тюремщик (Jailer)
86 до 92	Флагеллант (Doomsayer)
93 до 100	Цирюльник (Barber Surgeon)

Стартовое имущество: Бинты (3), бутылочная бомба, могильный корень, святой символ, кожаные сандалии или тяжелые ботинки, рюкзак, заточка, простая одежда, тёплый жилет и выбери одно: пастушья праща с камнями (9) или кодун или цеп.



D100	ПРОФЕССИИ СВЕТСКИХ ПЕРСОН
1 до 8	Анархист (Anarchist)
9 до 16	Артист (Entertainer)
17 до 25	Вымогатель (Racketeer)
26 до 33	Культист (Cultist)*
34 до 41	Кутила (Raconteur)
42 до 49	Лакей (Valet)
50 до 58	Повеса (Rake)
59 до 67	Придворный (Courtier)
68 до 76	Провокатор (Provocateur)
77 до 85	Шут (Jester)
86 до 92	Щеголь (Fop)
93 до 100	Эмиссар (Envoy)

Стартовое имущество: Кошель для монет, модная обувь, стильная одежда, щегольская шляпа, святой символ, кастет, корень мандрагоры (3), накидка, ожерелье, заплечная сумка, набор письменных принадлежностей и выбери одно: бандольера с метательными ножами (3) или рапира или трость (импровизированное оружие).



D100	ПРОФЕССИИ СТРАННИКОВ
1 до 8	Бейлиф (Bailiff)
9 до 16	Ведун (Hedgewise)*
17 до 25	Всадник (Outrider)
26 до 33	Дрессировщик (Animal Tamer)
34 до 41	Егерь (Gamekeeper)
42 до 49	Монстробой (Slayer)
50 до 58	Охотник (Trapper)
59 до 67	Охотник За Головами (Bounty Hunter)
68 до 76	Пилигрим (Pilgrim)
77 до 85	Старовер (Old Believer)
86 до 92	Старьевщик (Bonepicker)
93 до 100	Шериф (Reeve)

Стартовое имущество: Зверогон (3), противоядие, вепрьшпек, кнут, тяжёлые ботинки, святой символ, броня из шкур и мехов (куртка, штаны, капюшон), набор для выживания, факелы (3), одежда путешественника, бурдюк, плащ разведчика, волкобой и выберите одно: закаленное огнём копье или охотничий лук с колчаном и стрелами (9) или топор дровосека.



D100	ПРОФЕССИИ УЧЕНЫХ
1 до 8	Анахорет (Anchorite)
9 до 16	Антиквар (Antiquarian)
17 до 25	Аптекарь (Apothecary)
26 до 33	Астролог (Astrologer)*
34 до 41	Диаболист (Diabolist)*
42 до 49	Инженер (Engineer)
50 до 58	Монах (Monk)
59 до 67	Осведомитель (Informer)
68 до 76	Писец (Scribe)
77 до 85	Проповедник (Preacher)*
86 до 92	Следователь (Investigator)
93 до 100	Архиатр (Adherent)*

Стартовое имущество: Порция Чёрного лотоса, бутылка пива, кошель для монет, кортик, отличная одежда, святой символ, свободная роба, ампула Амальгамы, королевская вода, заплечная сумка, нюхательные соли (3), мягкие ботинки или кожаные сандалии, набор письменных принадлежностей и выбери одно: дубинка или посох или бандольера с метательными ножами (3).

ШАГ 5: ВТОРИЧНЫЕ АТТРИБУТЫ

- 5.1. Определи базовое значение Порога Стресса: 3+[БВ].
- 5.2. Определи «шаг» Порога Тягот: Порог Стресса+6. Порог Стресса+12. Порог Стресса+18.
- 5.3. Определи базовое значение Порог Урона: [БТ].
- 5.4. Определи «шаг» Порога Урона: Порог Урона+6. Порог Урона+12. Порог Урона+18.
- 5.5. Определи лимит Нагрузки: 3+[БТ]. За каждый пункт превышения Нагрузки, ты получишь -1 к Инициативе и Движению.
- 5.6. Определи Инициативу: 3+[ВТ].
- 5.7. Определи Движение: 3+[ЛТ].

ШАГ 6: ПРОШЛОЕ ПЕРСОНАЖА

- 6.1. Определи сезон рождения

D100	АРХЕТИП
1 до 25	Весна
26 до 50	Лето
51 до 75	Осень
76 до 100	Зима

- 6.2. Определи предсказание судьбы.
- 6.3. Определи возраст.

D100	АРХЕТИП
1 до 25	Юный
26 до 50	Взрослый
51 до 75	В годах
76 до 100	Старый

- 6.4. Определи приметы.

D100	ПРИМЕТЫ
1	Ненормально белые зубы
2	Изобилие веснушек на лице
3	Лицо в оспинах
4	Дополнительные пальцы на ногах или руках
5	Миндалевидный разрез глаз
6	Бесполая внешность
7	Пепельный цвет лица
8	Залысины
9	Усы, украшенные бусинами
10	Глаза бусинки
11	Родинка над губой
12	Большие уши
13	Глаза, налитые кровью
14	Бочкообразная походка
15	Выжженное клеймо
16	Сломанный нос
17	Торчащие передние зубы
18	Выпуклые глаза
19	Шрамы от ожогов на руках и лице
20	Кустистые брови
21	Тщательно холёная борода
22	Розовощёкий
23	Липкие руки
24	Следы от когтей через все лицо
25	Покрытый родинками
26	Кудрявая прядь волос
27	Дьявольская эспаньолка
28	Глаза совершенно разного цвета
29	Ямочки на щеках
30	Кукольный цвет лица
31	Полузакрытое веко
32	Сухая шелушащаяся кожа
33	Нет половины уха
34	Чёрный цвет лица

35	Странное татуировка на лице
36	Обильный волосистой покров
37	Красавчик
38	Искусственный палец
39	Крестьянский загар
40	Постоянно хмурый
41	Улыбка Глазго (шрамы от кончиков губ)
42	Заячья губа
43	Лошадиное лицо
44	Невообразимо красив
45	Желтый цвет лица
46	Большая и волосатая бородавка
47	Большое родимое пятно на руках
48	Темно коричневый цвет лица
49	Длинные ресницы
50	Длинные баки
51	Глаза разных оттенков
52	Оливковый цвет лица
53	Бледно белый цвет лица
54	Идеальная осанка
55	Отсутствующие пальцы
56	Пронзительный взгляд
57	Пузо
58	Выраженный лоб
59	Вонючее дыхание
60	Слезящиеся глаза
61	Сутулый
62	Косоглазие или стеклянный глаз
63	Мощная челюсть
64	Запавшие глаза
65	Деготь и перья
66	Отсутствующий взгляд
67	Носит очки
68	Сросшиеся брови
69	Вульгарная татуировка
70	Желтые зубы
71	Золотой пучок волос
72	Косолапый
73	Нос крючком
74	Шрамы от оспы по всему телу
75	Горбатый
76	Мешки под глазами
77	Шрамы от чесотки
78	Угри
79	Длинные волосы
80	Шестипалая рука
81	Большой нос
82	Шипастый ирокез
83	Один неподвижный глаз
84	Стальной взгляд
85	Лейхтенбергский шрам (от удара молний)
86	Загорелый цвет лица
87	Длинные усы
88	Морщинистая кожа
89	Молочный глаз
90	Ужасающе кривые зубы
91	Отсутствующая бровь
92	Нос ветерана
93	Нервный тик
94	Скошенный подбородок
95	Крашеная борода
96	Переponки на руках и ногах
97	Прядь белых волос
98	Обветренные потрескавшиеся щеки
99	Презрительно искривленные губы
100	Желтые ногти на руках и ногах

6.5. Определи вид фигуры. Вид фигуры влияет на цену одежды и брони, которую ты приобретаешь для себя.

D100	ТЫ	
1 до 20	Хилый	-20%
21 до 40	Худощавый	-10%
41 до 60	Обычный	НЕТ
61 до 80	Здоровый	+10%
81 до 100	Жирный	+20%

6.6. Определи рост и вес.

6.7. Определи цвет волос и глаз.

6.8. Определи тип семьи, в которой ты рос. Ты можешь приобретать Специализации, связанные с семейным воспитанием за 50 Опыта, вместо 100.

D100	СЕМЬЯ	АТТРИБУТ
1 до 14	Артисты	Общение
15 до 29	Верующие	Сила Воли
30 до 44	Военные	Бой
45 до 59	Дельцы	Восприятие
60 до 74	Изгнанники	Ловкость
75 до 89	Рабочие	Телосложение
90 до 100	Схоластики	Интеллект

6.9. Определи социальный класс.

D100	КЛАСС	НАЛИЧНОСТЬ
1 до 60	Простолюдин	3Д10+3 пенни
61 до 90	Бюргер	2Д10+2 шиллингов
91 до 100	Аристократ	1Д10+1 крон

6.10. Родной язык. Ты можешь разговаривать на одном языке. Если у тебя есть Ранг Навыка Образование, ты можешь писать и читать. Ты можешь изучить дополнительные языки за 100 Опыта.

6.11. Изъяны. Ты можешь выбрать или определить случайно Изъян, если хочешь. Если ты взял Изъян, ты получаешь одну дополнительную Метку Судьбы. Ты не получаешь больше Меток Судьбы за дополнительные Изъяны или Изъяны, которыми наделяет тебя Профессия.

D100	ИЗЪЯНЫ
1 до 8	Болван
9 до 16	Ботинок Ветерана
17 до 25	Евнух
26 до 33	Клеймо
34 до 41	Немезида
42 до 49	Нога Ветерана
50 до 58	Обрубок Уха
59 до 67	Погрызший В Долгах
68 до 76	Проклятый
77 до 85	Рука Ветерана
86 до 92	Слабые Лёгкие
93 до 100	Чёрная Катаракта

БОЛВАН

Когда ты страдаешь от ментального Стресса, получи на один Сдвиг больше и 1 Порчи.

БОТИНОК ВЕТЕРАНА

У тебя деревянный ботинок вместо ступни. Ты не можешь осуществлять Рывок, Манёвр или Бег, если не заплатишь дополнительный Пункт Действия.

ЕВНУХ

У тебя иммунитет к любому соблазнённую и обольщению, также ты не можешь иметь детей. К твоему сожалению, когда ты становишься целью таких действий, ты получаешь 1 Порчи.

КЛЕЙМО

Когда ты взаимодействуешь с теми, кто знает о твоём клейме (о том, что ты бывший раб или каторжник), ты не можешь преуспеть в Проверках Навыков, основанных на Общении.

НЕМЕЗИДА

Когда ты встречаешься со своей Немезидой, ты не можешь жертвовать Метки Судьбы или Фишки Фортуны. Твоя Немезида определяется Ведущим.

НОГА ВЕТЕРАНА

Грубый протез, крепящийся к колену позволяет тебе ходить. Ты уменьшаешь Движение на 3 и не можешь Бежать и совершать Рывок.

ОБРУБОК УХА

Ты с Помехой проходишь все Проверки Навыков, основанные на слухе.

ПОГРЫЗШИЙ В ДОЛГАХ

Ты с Помехой проходишь все Проверки Навыков, для заключения сделок, торговли или получения денег в свою пользу.

ПРОКЛЯТЫЙ

Каждый раз, когда ты жертвуешь Фишку Фортуны, брось 1д6 Кость Хаоса. При результате 6, ты должен потратить две Фишки Судьбы.

РУКА ВЕТЕРАНА

У тебя вместо кисти грубый железный протез, крепящийся ремнями к локтю. Ты не можешь использовать двуручное оружие и получаешь Помехи на Проверки Навыков, требующих использование обеих рук.

СЛАБЫЕ ЛЁГКИЕ

Когда ты страдаешь от физического Стресса, получи на один Сдвиг больше и 1 Порчи.

ЧЁРНАЯ КАТАРАКТА

Когда ты промахиваешься, используют дальнобойное оружие, ты должен перебросить с теми же модификаторами еще раз. Если вторая проверка успешна, ты попадаешь в случайного союзника, который сражался с твоей целью.

ШАГ 7: РУКА СУДЬБЫ

МЕТКИ СУДЬБЫ

Ты начинаешь с одной Меткой Судьбы и получаешь еще одну, если выбрал себе Изъян.

ЖЕРТВА МЕТКИ СУДЬБЫ: ты можешь потратить Метку Судьбы, чтобы избежать смерти или увечья. В любом случае, ты окажешься в ужасной ситуации, но, по крайней мере, останешься живым.

ФИШКИ ФОРТУНЫ

Игроки начинают с общим запасом Фортуны, равным 1+количество игроков. Любой из игроков может потратить Фишку Фортуны, чтобы:

- ❖ Перебросить Проверку, ты обязан принять новый результат. Критические провалы перебросить нельзя
- ❖ Получить дополнительный ПД в бою
- ❖ Получить результат 6 на Кости Ярости или Хаоса

ФИШКИ НЕУДАЧИ

Когда ты жертвуешь Фишку Фортуны, она переходит к Ведущему. Он может использовать ее таким же образом, но для своих персонажей. После использования Фишки Ведущим – она исчезает навсегда.

ОБНОВЛЕНИЕ ФОРТУНЫ

Каждый раз в начале игровой встречи вы пополняете запас Фишек Фортуны до максимума.

ШАГ 8: ПРИНЦИПЫ

Определи

Д100	ПОРЯДОК	ХАОС
1 до 4	Гибкость	Хаотичность
5 до 8	Амбициозность	Тирания
9 до 12	Прямота	Жестокость
13 до 16	Благотворительность	Отвращение
17 до 20	Сострадание	Меланхолия
21 до 24	Хитроумность	Лживость
25 до 28	Невозмутимость	Эгоизм
29 до 32	Дипломатичность	Лицемерие
33 до 36	Долг	Фатализм
37 до 40	Просветление	Отрешенность
41 до 44	Свирепость	Ненависть
45 до 48	Вежливость	Трусость
49 до 52	Уверенность	Нарциссизм
53 до 56	Героизм	Мученичество
57 до 60	Смирение	Убогость
61 до 64	Отсутствие набожности	Ересь
64 до 68	Независимость	Бунтарство
69 до 72	Таинственность	Эксцентричность

73 до 76	Гордость	Высокомерие
77 до 80	Чувственность	Развращенность
81 до 84	Скепсис	Цинизм
85 до 88	Утонченность	Снисходительность
89 до 92	Мудрость	Желчность
93 до 96	Усердие	Фанатизм
97 до 100	Остроумие	Презрительность

Мировоззрение персонажа может изменяться во время игры. Действия, в соответствии с Мировоззрением, в редких случаях могут быть вознаграждены Фишкой Судьбы.

РАНГИ МИРОВОЗЗРЕНИЯ

Во время игры иногда персонаж будет получать Порчу. От 1 до 3 за незначительные события, от 4 до 6 за средней значимости и от 7 до 9 за важные (использование магии, совершение ужасных преступлений, провал Решимости при Сопротивлении Шоку, Страху или Ужасу и даже получение Увечий или когда персонаж остается Без Сил!).

Каждый раз, после игровой встречи, Ведущий Бросает 1Д10 Кость Порчи, с результатом на которой все Игроки сравнивают свое значение Порчи. Если на ней выпадает равно или меньше значения Порчи, которой ты подвергнут, персонаж получает Ранг Хаоса. Если больше – Ранг Порядка. После чего ты обнуляешь всю полученную Порчу. Если у тебя нет Порчи, то ты автоматически получаешь Ранг Порядка.

Если у тебя больше 10 единиц Порчи, то ты автоматически получаешь Ранг Хаоса за каждые 10 единиц Порчи и можешь получить еще, если оставшееся значение будет больше или равно результату Кости Порчи. Ты не можешь получить Ранг Порядка и Ранг Хаоса одновременно.

Когда ты набираешь 10 Рангов Порядка, ты получаешь 1 Метку Судьбы и обнуляешь все Ранги Порядка и Хаоса.

Когда ты набираешь 10 Рангов Хаоса, ты получаешь Расстройство и обнуляешь все Ранги Порядка и Хаоса.

В особых случаях у персонажа могут быть постоянные Ранги Хаоса или Порядка. В таком случае, после обнуления, ты сохраняешь постоянные Ранги.

А теперь выбери имя и отправляйся на встречу приключениям.

ГЛАВА 4. ПРОФЕССИИ

СТАРТОВАЯ ПРОФЕССИЯ

У тебя есть 1000 Опыта для отражения предыдущего жизненного опыта.
Купи за 100 Опыта Черту Профессии.
Купи любые Повышения, доступные твоей Профессии Одно Повышение стоит 100 Опыта.

УНИКАЛЬНОЕ РАЗВИТИЕ

Ты можешь приобрести Талант, навык или БОНУС Атрибута, которые не указаны в твоей Профессии, если история и сюжет позволяют сделать это.
Приобрести за 100 Опыта Специализацию в Навыке (или за 50 Опыта, если Специализация соответствует твоему Воспитанию). Ты можешь иметь количество Специализаций, равное [БИ].
ЯЗЫКИ: за 100 Опыта ты можешь выучить новый язык.
МАГИЯ: ты можешь потратить 100 Опыта на изучение заклинаний, если твоя Профессия даст к ней доступ.

АНАРХИСТ (ANARCHIST) ПОДСТРЕКАТЕЛЬ

Когда ты проваливаешь Проверку Хитрости или Лидерства, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Допрос	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Лидерство	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Сладкие Речи
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Непроницаемый Разум
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Выносливый

АНАХОРЕТ (ANCHORITE) СВЯЩЕННАЯ МАНТРА

Ты можешь войти в священный транс на один час. При успешной Проверке Решимости в конце транса, ты снимаешь все последствия Опыянения и Ядов с себя.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Лечение	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Проницательность	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Клинчеватель
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Целеустремленность
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Непроницаемый Разум

АНТИКВАР (ANTIQUARIAN) КНИЖНЫЙ ЧЕРВЬ

Для определения максимального количества Специализаций, которыми ты можешь овладеть, умножь [БИ] на три.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Допрос	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Счетовод
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Секретные Знаки
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Разговорчивый

АПОТЕКАРИЙ (APOTHECARY) NOSTRUM REMEDIUM (ЛАТ. НАША МЕДИЦИНА)

Ты совершаешь Проверки Навыка Алхимии с Преимуществом. Успешная Проверка считается Критическим Успехом. В дополнение, ты всегда избегаешь Стресса от Провалов и Критических Провалов Проверок Алхимии

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Алхимия	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Обоюдорукость
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Целеустремленность
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Стальные Нервы

АРТИСТ (ENTERTAINER) ШОУ ДОЛЖНО ПРОДОЛЖАТЬСЯ

Ты можешь попытаться пройти Проверку Навыка, связанного с твоими Специализациями в искусствах, чтобы выступать для других. При успехе, количество союзников, равное твоему [БО] получает преимущества Вдохновляющих Слов на 24 часа. При Критическом Успехе, ты воздействуешь на количество союзников, равное твоему утроенному [БО]. Персонаж может получить преимущество от такого выступления один раз в сутки, и само выступление занимает один час.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Обоюдорукость
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Доппельгангер
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Красноречивость

АСТРОЛОГ (ASTROLOGER)*
НЕБЕСНЫЕ ЗНАМЕНА

Когда ты осваиваешь эту Профессию, ты автоматически изучаешь следующие Специализации Сотворения: Астрология, Карты, Толкование Снов, Гипноз, Хиромантия, Кости и Кишки, Прорицание.

ОСОБАЯ ЧЕРТА:ТАЙНАЯ МАГИЯ

Ты можешь использовать Тайную Магию. Ты не можешь освоить Профессию, использующую Божественную Магию. В дополнение, ты изучаешь три Общих Младших Магических заклинания. Если ты уже освоил Тайную Магию в другой Профессии, ты изучаешь еще одно Общее Младшее Магическое заклинание.

ИЗЪЯН: ЖАЖДА СИЛЫ

Когда на Кости Хаоса выпадает 6, ты призываешь Проявление Хаоса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимани	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Образовани	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Сотворение	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Азимут
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Счетовод
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Секретные Знаки

БЕЙЛИФ (BAILIFF)
ТЫ ЗАПЛАТИШЬ

Когда ты проваливаешь Проверку Сделок или Запугивания, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Допрос	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Непроницаемый Разум
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Жуткий
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Переговорщик

БЕРСЕРКЕР (BERSERKER)
ВСПЫШКА БОЛИ

Когда ты Серьезно или Мучительно Ранен, ты добавляешь 1д6 Кость Ярости к Урону.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Воинское	БОНУС	[БС]

	Рукопашное		
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Стальные Нервы
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Разрушительный Удар
НАВЫК	Военное Дело	ТАЛАНТ	Яростный Рывок

БЕСПРИЗОРНИК (GUTTERSNIPE)
НЕПРИМЕТНАЯ ТЕНЬ

Ты автоматически получаешь все Специализации в Навыке Скрытность, когда осваиваешь эту Профессию. Эти Специализации не считаются, при учете количества максимально доступных тебе Специализаций.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Сноровка	ТАЛАНТ	Кульбит
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Спринт
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Уличное Чутье

БРАВО (BRAVO)
НАПОР И УДАЛЪ

Когда ты Парировешь в ближнем бою, немедленно проводи Свободную Атаку по противнику. Ты можешь сделать это, только если вооружен оружием с Качеством Изящное.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Решимость	ТАЛАНТ	Рисовка Фехтовальшика
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Счетовод
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Молниеносная Реакция

БРОДЯГА (VAGABOND)
БЕСЦЕЛЬНОЕ БЛУЖДЕНИЕ

Когда ты проваливаешь Проверку Фольклора или Навигации, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Азимут
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Скиталец
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Разговорчивый

БУКАНЬЕР (BUCCANEER)
МОРСКОЙ ВОЛК

После твоей атаки рукопашным оружием с Качеством Изящное, немедленно проводи Свободную Атаку любым одноручным дальнобойным оружием в том же Ходу. Оружие должно быть заряжено.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Воинское Стрелковое	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Судоходство	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Решимость	ТАЛАНТ	Пугающая Внешность
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Юмор Висельника
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Матрос

BEDУН (HEDGEWISE)*
BEDОВСТВО

Когда ты используешь Общую Малую Магию - ты можешь по желанию автоматически пройти Проверку Сотворения, но получить один Сдвиг по Шкале Стресса. Также, ты всегда кидаешь одну дополнительную 1д6 Кость Хаоса, когда используешь Канал Силы. Ты изучаешь Ритуалом Магического Круга.

ОСОБАЯ ЧЕРТА: ТАЙНАЯ МАГИЯ

Ты можешь использовать Тайную Магию. Ты не можешь освоить Профессию, использующую Божественную Магию. В дополнение, ты изучаешь три Общих Младших Магических заклинания. Если ты уже освоил Тайную Магию в другой Профессии, ты изучаешь еще одно Общее Младшее Магическое заклинание.

ИЗЪЯН: ЖЕСТОКАЯ ОПЕКА

Когда на Кости Хаоса выпадает 1 или 6, ты призываешь Проявление Хаоса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Алхимия	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Сотворение	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Азимут
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Магия Крови
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Сверхъестественная Паранойя

ВОР (BURGLAR)
ЧУТКИЕ ПАЛЬЦЫ

Ты значительно уменьшает время для всех Проверок Сноровки (самые сложные действия занимают не больше минуты). Вдобавок, ты совершаешь Проверки Сноровки с Преимуществом

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БТ]

НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Утайка
НАВЫК	Сноровка	ТАЛАНТ	Взломщик
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Барыга

ВОЗНИЦА (COACHMAN)
ВОЖЖИ В РУКАХ

Когда ты проваливаешь Проверку Управления, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат. Вдобавок, вид Действия Перемещения - на гужевом транспорте не требует дополнительного ПД.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Управление	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Воинское Дальнобойное	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Азимут
НАВЫК	Просто Стрелковое	ТАЛАНТ	Верховая Защита
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Рожденный В Седле

ВСАДНИК (OUTRIDER)
БДИТЕЛЬНОСТЬ

Когда ты проваливаешь Проверку Внимания или Скрытности, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Воинское Стрелковое	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Скрытность	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Азимут
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Скиталец
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Рожденный В Седле

ВЫМОГАТЕЛЬ (RACKETEER)
ИЗОЩРЕННЫЙ УМ

Когда ты проваливаешь Проверку Фольклора или Запугивания, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Лидерство	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Счетовод
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Безразличие
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Жуткий

ГЛАДИАТОР (PIT FIGHTER)
КРОВЬ И ПЕСОК

Когда ты тратишь Фишку Фортуны, ты восстанавливаешь по одному Сдвигу на Шкале Урона и Стресса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Живучий
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Безразличие
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Безжалостность

ГРАБИТЕЛЬ МОГИЛ (GRAVEROBBER)
Я ПРОДАЮ МЕРТВЕЦОВ

Когда ты встречаешь сверхъестественных существ, ты всегда успешно проходишь Проверку Решимости чтобы Сопротивляться Шоку и Страху, связанному с ними. В дополнение, ты иммунен к специфическим трупным болезням, таким как Красная Смерть и Могильная Гниль.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Юмор Висельника
НАВЫК	Сноровка	ТАЛАНТ	Барыга
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Выносливый

ДИАБОЛИСТ (DIABOLIST)*
ВЕТРЫ ПЕРЕМЕН

Ты призываешь Проявление Хаоса только при выпадении двух и более 6 на Костях Хаоса. Во всех других случая игнорируй эффекты. Кроме того, ты владеешь Ритуалом Магического Круга.

ОСОБАЯ ЧЕРТА: ТАЙНАЯ МАГИЯ

Ты можешь использовать Тайную Магию. Ты не можешь освоить Профессию, использующую Божественную Магию. В дополнение, ты изучаешь три Общих Младших Магических заклинания. Если ты уже освоил Тайную Магию в другой Профессии, ты изучаешь еще одно Общее Младшее Магическое заклинание.

ИЗЪЯН: ЖАЖДА СИЛЫ

Когда на Кости Хаоса выпадает 6, ты призываешь Проявление Хаоса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Алхимия	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Сотворение	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Решимость	ТАЛАНТ	Связь С Эфиром
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Жуткий
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Секретные Знаки

ДРАГУН (DRAGOON)
КАВАЛЕРИЯ ПРИБЫЛА

Когда ты проваливаешь Проверку Дрессировки или Выховой Езды, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат. Вдобавок, вид Действия Перемещения - Верховая Езда не требует дополнительного ПД.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Воинское Дальнобойное	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Верховая Защита
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Рожденный В Седле
НАВЫК	Военное Дело	ТАЛАНТ	Верховой Рывок

ДРЕССИРОВЩИК (ANIMAL TAMER)
ХОЗЯИН ЗВЕРЕЙ

Ты можешь использовать Навык Дрессировки не только на обычных животных, но и на чудовищ и бестий. Ты совершаешь Проверки Дрессировки с Преимуществом. Успешная Проверка считается Критическим Успехом.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Управление	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Кутёж
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Клинчеватель
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Юмор Висельника

ЕГЕРЬ (GAMEKEEPER)
СТРАЖ ПРИРОДЫ

Когда ты проваливаешь Проверку Внимания или Дрессировки, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Азимут
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Инстинкты
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Скиталец

ИГРОК (GAMBLER)
УДАЧА ИГРОКА

Когда ты используешь Фишки Фортуны, тебе не нужно бросать кубики, чтобы определить успешность Проверки. Вместо этого, ты автоматически получаешь Критический Успех.

ИЗЪЯН: ОТ СУДЬБЫ НЕ УЙТИ

Когда ты используешь Фишку Фортуны для Удачи Игрока, ты получаешь один Сдвиг по Шкале Стресса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Утайка
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Счетовод
НАВЫК	Сноровка	ТАЛАНТ	Переговорщик

ИНЖЕНЕР (ENGINEER)
ЭВРИКА!

Ты совершаешь Проверки Ремесла с Преимуществом. Успешная Проверка считается Критическим Успехом. В дополнение, ты всегда проходишь Проверки Навыков, чтобы найти ресурсы, необходимые для конструирования.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Управление	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Проницательность	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Счетовод
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Шахтер
НАВЫК	Военное Дело	ТАЛАНТ	Осадное Дело

МОНСТРОБОЙ (SLAYER)
ПУТЬ МОНСТРОБОЯ

После того как ты успешно повергнешь существо (это не может быть гуманоид), оно становится твоим избранным врагом. Когда ты атакуешь избранного врага, ты всегда добавляешь 1д6 Кость Ярости к урону в ближнем бою. В дополнение, у тебя иммунитет к Проверкам Запугивания, в том числе Шока, Страх и Ужаса - используемого этим существом. Ты можешь иметь сколько угодно избранных врагов.

ИЗЪЯН: ЖАЖДА СМЕРТИ

Следуя по Пути Монстробоя, ты никогда не надеваешь броню, так как это нарушает принципы. Пока ты используешь броню - ты не получаешь преимуществ от любой Профессиональной Черты, неважно этой профессии или любой другой, которой ты владеешь.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БС]

НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Обоюдорукость
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Рубака!
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Крепкий Орешек

КОНТРАБАНДИСТ (SMUGGLER)
ХАНС СТРЕЛЯЕТ ПЕРВЫМ

Когда начинается бой, ты получаешь 3 ПД, которые должны быть немедленно потрачены в самом верху Ладдера Инициативы, даже если ты Захвачен врасплох. После траты этих ПД, определи свою Инициативу и действуй как обычно. Если в бою несколько Контрабандистов, то действуют в порядке [БВ].

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Управление	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Судоходство	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Барыга
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Чуткий Сон
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Уличное Чутье

КРЕСТЬЯНИН (PEASANT)
ОПЯТЬ РАБОТА?

Увеличь свой Порог Стресса на 3. В дополнение, ты всегда восстанавливаешься до Бодр и Свеж при отдыхе.

ИЗЪЯН: СОЛЬ ЗЕМЛИ

Когда ты осваиваешь эту Профессию, немедленно смени Социальный Класс на Простолюдина.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Управление	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Скиталец
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Секретные Знаки
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Сверхъестественная Паранойя

КРЫСОЛОВ (RAT CATCHER)
ГОРТАННЫЙ РЫК

Ты можешь использовать любые Навыки основанные на Общении непосредственно для взаимодействия с маленькими животными (крысы, кролики, змеи, хорьки, собаки, кротами, грызунами). Эта, практически сверхъестественная эмпатия, не всегда будет полезна и зависит от состояния животного. Кроме того, ты обладаешь иммунитетом к специфическим заболеваниям, например, Грязевой Лихорадке и Серой Чуме.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[Б]А
НАВЫК	Координация	БОНУС	[Б]А
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[Б]Т
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[Б]О
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[Б]В
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[Б]В
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[Б]С
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Юмор Висельника
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Инстинкты
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Уличное Чутье

КУЛЬТИСТ (CULTIST)*
КУЛЬТ ЛИЧНОСТИ

Когда ты используешь Общую Младшую Магию, ты можешь, по своему желанию, автоматически пройди Проверку Сотворения, при этом получить один Сдвиг по Шкале Стресса. В дополнение, каждый раз при использовании Канала Силы ты добавляешь 1 Кость Хаоса к броскам. Кроме того, ты владеешь Ритуалом Святого Причастия.

ОСОБАЯ ЧЕРТА: БОЖЕСТВЕННАЯ МАГИЯ

Ты можешь использовать Божественную Магию. Ты не можешь освоить Профессию, использующую Тайную Магию. В дополнение, ты изучаешь три Общих Младших Магических заклинания. Если ты уже освоил Божественную Магию в другой Профессии, ты изучаешь еще одно Общее Младшее Магическое заклинание.

ИЗЪЯН: ЖЕСТОКАЯ ОПЕКА

Когда на Кости Хаоса выпадает 1 или 6, ты призываешь Проявление Хаоса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[Б]О
НАВЫК	Образование	БОНУС	[Б]И
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[Б]И
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[Б]В
НАВЫК	Сотворение	БОНУС	[Б]В
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[Б]С
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[Б]С
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Магия Крови
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Сладкие Речи
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Секретные Знаки

КУТИЛА (RACONTEUR)
МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

Ты получаешь +5 Базового Шанса ко всем Проверкам Навыков, в которых у тебя нет Рангов.

ИЗЪЯН: ПЕЧАЛЬНО ИЗВЕСТНЫЙ
ПОПРОШАЙКА

Ты совершаешь Проверки Навыков основанных на Общении с Помехой, при взаимодействии с тему, кто тебя знает.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[Б]А
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[Б]О

НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[Б]О
НАВЫК	Образование	БОНУС	[Б]И
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[Б]И
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[Б]В
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[Б]В
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Кутеж
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Сладкие Речи
НАВЫК	Сноровка	ТАЛАНТ	Разговорчивый

ЛАКЕЙ (VALET)
ДВОРЕЦКИЙ

Когда ты Помогаеть другим в Проверках Навыков, они получают Две Кости Помощи. В дополнение, когда ты Помогаеть кому-то, он может игнорировать Критический Провал, считая его обычным Провалом.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[Б]А
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[Б]О
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[Б]О
НАВЫК	Образование	БОНУС	[Б]И
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[Б]И
НАВЫК	Азартные игры	БОНУС	[Б]В
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[Б]В
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Переговорщик
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Полиглот
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Красноречивость

ЛИНЧЕВАТЕЛЬ (VIGILANTE)
СМЕРТОНОСНАЯ РАБОТА

Когда ты наносишь Увечье с помощью оружия, твой противник также получает Стресс равный 2Д10+твой [БВ].

ИЗЪЯН: ТАЙНАЯ ЛИЧНОСТЬ

Если ты находишься в месте, где тебя могут опознать как-то кроме твоей клички, ты не можешь использовать Метки Судьбы.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[Б]А
НАВЫК	Координация	БОНУС	[Б]А
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[Б]Т
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[Б]Б
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[Б]Б
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[Б]В
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[Б]С
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Равнодушие
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Поножовщина
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Союз Душителй

ЛОДОЧНИК (BOATMAN)
ЗАДРАИТЬ ЛЮКИ

Ты совершаешь Проверки Судоходства с Преимуществом. Успешная Проверка считается Критическим Успехом. Вдобавок, вид Действия Перемещения - Плавание не требует дополнительного ПД.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[Б]А
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[Б]А
НАВЫК	Координация	БОНУС	[Б]Т
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[Б]Т
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[Б]О
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[Б]И
НАВЫК	Судоходство	БОНУС	[Б]С
НАВЫК	Решимость	ТАЛАНТ	Азимут
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Кутеж
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Матрос

МАРКИТАНТ (CAMP FOLLOWER)
ПИР ВО ВРЕМЯ ЧУМЫ

Ты можешь пройти Проверку Выживания или Ремесла, чтобы приготовить шикарную трапезу. При успехе, количество союзников, равное твоему [БО], может улучшить Состояние Урона на один Сдвиг и улучшить Состояние Стресса до Бодр и Свеж, независимо от того, отдыхают они в опасном месте или нет. При Критическом Успехе, ты влияешь на количество союзников равное утроенному [БО]. Персонаж может получить выгоду от этой трапезы только один раз в день. Приготовление занимает один час.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Лечение	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Воинское Стрелковое	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Кутеж
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Спринт
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Бывалый

МОНАХ (MONK)
СТРАСТЬ К УЧЕБЕ

Ты можешь читать, писать и разговаривать на любом языке, который используют Гуманоиды. В дополнение, когда ты страдаешь от Порчи, уменьши ее число на 1 (до минимума 1). Это означает, что когда ты страдаешь от 3 Порчи, ты получаешь вместо этого 2.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Управление	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Азимут
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Непроницаемый Разум
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Полиглот

НАЕМНИК (SELLSWORD)
ПЕС ВОЙНЫ

Ты не можешь получить Серьезное Увечье.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Лидерство	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Безразличие
НАВЫК	Военное Дело	ТАЛАНТ	Вторая Кожа
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Жёсткий Как Гвоздь

НАЛЕТЧИК (HIGHWAYMAN)
КОШЕЛЁК ИЛИ ЖИЗНЬ!

Ты можешь, по желанию, использовать Навык Шарма вместо Запугивания. В дополнение, ты можешь использовать Навык Шарма вместо любого Боевого Навыка, чтобы Парировать атаки в ближнем бою.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Воинское Дальнобойное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Рождённый В Седле
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Красноречивость
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Меткий Стрелок

НОЧНОЙ СТРАЖ (WATCHMAN)
ШУМ И КРИК

Когда начинается бой, ты бросаешь 2Д10, вместо 1Д10, для определения Инициативы

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Лидерство	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Воинское Дальнобойное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Скорость Лучника
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Орлиный Глаз
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Чуткий Сон

ОПОЛЧЕНЕЦ (MILITIAMAN)
ПАРТИЗАНСКАЯ ВОЙНА

Ты никогда не провоцируешь Свободную Атаку любыми своими действиями. В дополнение, когда противник совершает любое Действие Движения, когда В схватке с тобой, он немедленно провоцирует Свободную Атаку от тебя.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БА]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Скрытность	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Инстинкты
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Дикое Чутьё
НАВЫК	Военное Дело	ТАЛАНТ	Спринт

ОРУЖЕНОСЕЦ (SQUIRE)
ЛИХОСТЬ И СТАЛЬ

По своему желанию, ты можешь использовать Навык Военного Дела вместо Решимости. Вдобавок, ты можешь использовать Навык Военного дела, вместо любого другого Навыка для Сопротивления Опасным Приемам.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Воинское Дальнобойное	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Скорость Лучника
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Рисовка Фехтовальщика
НАВЫК	Военное Дело	ТАЛАНТ	Красноречивость

ОСВЕДОМИТЕЛЬ (INFORMER)
ТЕНЕВОЙ БРОКЕР

Ты можешь потратить Фишку Фортуны (или Репутацию), чтобы получить необходимую информацию из нелегальных источников, от сплетников и других подобных ресурсов,

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Барыга
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Секретные Знаки
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Уличное Чутьё

ОХОТНИК (TRAPPER)
ЭТО ЛОВУШКА!

Ты автоматически замечаешь любые скрытые ловушки без всяких Проверок. Более того, ты совершаешь с Преимуществом Проверки Навыков, чтобы создать или разоружить ловушки.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[Б]Б
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Сноровка	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Азимут
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Скиталец
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Меткий Стрелок

ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ (BOUNTY HUNTER)
ЗА ПРИГОРШНЮ ШИЛИНГОВ

В бою, когда ты первый раз используешь Атакующее действие с дальнобойным оружием, ты всегда попадаешь. В дополнение, цель этой атаки не может Уклоняться, Парировать или Сопротивляться ей. Также, ты добавляешь 1д6 Кость Ярости к Урону от этой атаки.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Воинское Стрелковое	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Безжалостность
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Рожденный В Седле
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Меткий Стрелок

ПИЛИГРИМ (PILGRIM)
ДОРОГА К ПРОСВЕТАЕНИЮ

Когда ты получаешь от 1 до 3 Порчи, пройди Проверку Решимости (+10%). Когда ты получаешь от 4 до 6 Порчи, пройди Проверку Решимости (0%). Когда ты получаешь от 7 до 10 Порчи, пройди Проверку Решимости (-10%). При успехе Проверки, ты не получаешь Порчи.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Лечение	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Непроницаемый Разум
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Выносливый
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Спринт

ПИСЕЦ (SCRIBE)
СКОРОСТЬ СТЯПЧЕГО

Ты уменьшаешь время, необходимое для Проверок Образования в два раза (например, изучение текстов, исследования, чтение, переписывание). В дополнение, ты автоматически проходишь все Проверки Навыков, необходимые для расшифровки записей, язык которых ты понимаешь.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Целеустремленность
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Счетовод
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Полиглот

ПОВЕСА (RAKE)
ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ БАСТАРД

Выбери одного противника в бою. Противник считается Беззащитным ко всем Опасным Трюкам, которые ты проводишь, пока ты не победишь его. Ты можешь выбрать другого противника, когда предыдущий был повержен.

ИЗЪЯН: ОТВЕРГНУТЫЙ

Когда ты осваиваешь эту Профессию, немедленно смени Социальный Класс на Простолюдина.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Азартные игры	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Кутеж
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Сладкие Речи
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Молниеносная Реакция

ПОПРОШАЙКА (BEGGAR)
ЧАША НИЩЕГО

Когда ты проваливаешь Проверку Хитрости или Запугивания, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Сладкие Речи
НАВЫК	Сноровка	ТАЛАНТ	Уличное Чутье
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Сверхъестественная Паранойя

ПРИДВОРНЫЙ (COURTIER)
ИНТРИГИ МАКИАВЕЛЛИ

Когда ты проваливаешь Проверку Шпионажа или Проницательности, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Сладкие Речи
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Утайка
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Красноречивость

ПРИСЛУТА (SERVANT)
ГОРОДСКОЙ СПЛАЕТНИК

Когда ты проваливаешь Проверку Шпионажа или Слухов, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Управление	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Кутеж
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Красноречивость
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Разговорчивый

ПРОВОКАТОР (PROVOCATEUR)
НЕ ПОЙМАН - НЕ ВОР

Когда ты проваливаешь Проверку Шарма или Шпионажа, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Допрос	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Дошпельгангер
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Утайка
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Непроницаемый Разум

ПРОПОВЕДНИК (PREACHER)*
ОГОНЬ И СЕРА

Ты совершаешь Проверки Лидерства с Преимуществом. Успешная Проверка считается Критическим Успехом. Более того, ты воздействуешь Навыком Лидерства на количество союзников, равное твоему утроенному [БО] - это включает Вдохновляющие Слова в бою. Также ты владеешь Ритуалом Святого Причастия.

ОСОБАЯ ЧЕРТА: БОЖЕСТВЕННЫЕ МАГИЯ

Ты можешь использовать Божественную Магию. Ты не можешь освоить Профессию, использующую Тайную Магию. В дополнение, ты изучаешь три Общих Младших Магических заклинания. Если ты уже освоил Божественную Магию в другой Профессии, ты изучаешь еще одно Общее Младшее Магическое заклинание.

ИЗЪЯН: ЖАЖДА СИЛЫ

Когда на Кости Хаоса выпадает 6, ты призываешь Проявление Хаоса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Лечение	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Сотворение	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Лидерство	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Непроницаемый

			Разум
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Красноречивость
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Разговорчивый

**ПРОСТИТУТКА (PROSTITUTE)
ПОЛНАЯ ОТДАЧА**

Все Ранги Навыка Шарм увеличивают Базовый Шанс на +20, вместо +10. В дополнение, когда ты предаешься плотским утехам с кем-то, вы оба получаете по 1 Фишке Фортуны для личного использования. Это преимущество нельзя использовать чаще одного раза в день, кроме того, нельзя получить новые Фишки Фортуны таким способом, пока не использовал уже полученную.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Обоюдорукость
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Утайка
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Барыга

**ПУТИЛИСТ (PUGILIST)
СМЕРТЕЛЬНАЯ БИТВА**

Ты игнорируешь Качества Избиение и Слабое когда дерешься с использованием оружия для Драки. Вдобавок, ты можешь выбрать что прибавлять к Урону, когда ты дерешься такими видами оружия: [БТ] или [ББ].

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Высекающий Удар
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Клинчеватель
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Мордобой

**РАБОТЯГА (LABORER)
НЕПОДЪЕМНАЯ РАБОТА**

Ты не страдаешь от эффектов Стресса, пока не получаешь Игнорируйте 3 Ранга Навыка на Шкале Стресса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Управление	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Судоходство	ТАЛАНТ	Кутеж
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Стальные Нервы
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Бывалый

**РАЗБОЙНИК (FOOTPAD)
ПОДЛАЯ АТАКА**

Когда противник Захвачен врасплох или Окружён, ты можешь добавить дополнительную 1д6 Кость Ярости к Урону против него. Ты должен использовать оружие с Качеством Быстрое. Вдобавок, вид Действия Перемещения - Скрытность не требует дополнительного ПД

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Высекающий Удар
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Подлый Удар
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Удар По Почкам

**РЕМЕСЛЕННИК (ARTISAN)
ГИЛЬДЕЙСКИЕ ПРИВИЛЕГИИ**

Когда ты осваиваешь Специализацию в Навыке Ремесло, вместо этого ты получаешь три Специализации. Количество Специализаций в Навыке Ремесло не учитывается для определения общего количества Специализаций, которыми ты можешь владеть.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Целеустремленность
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Выносливый
НАВЫК	Военное Дело	ТАЛАНТ	Бывалый

**АРХИАТР (ADHERENT)*
НЕПРИКОСНОВЕННОСТЬ ПАСТЫРЯ**

Каждый противник, являющийся Гуманоидом получает -20 Базового Шанса к атакам, пока ты не совершишь насилие в адрес противника или его союзников. В дополнение, ты владеешь Ритуалом Святого Причастия.

ОСОБАЯ ЧЕРТА: БОЖЕСТВЕННАЯ МАГИЯ

Ты можешь использовать Божественную Магию. Ты не можешь освоить Профессию, использующую Тайную Магию. В дополнение, ты изучаешь три Общих Младших Магических заклинания. Если ты уже освоил Божественную Магию в другой Профессии, ты изучаешь еще одно Общее Младшее Магическое заклинание.

ИЗЪЯН: ЖАЖДА СИЛЫ

Когда на Кости Хаоса выпадает 6, ты призываешь Проявление Хаоса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Очарование	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Лечение	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Сотворение	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]

НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Непроницаемый Разум
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Безразличие
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Полиглот

СОЛАДАТ (MAN-AT-ARMS)
СТЕНА ЩИТОВ

Когда ты В схватке вместе с союзником и он проваливает Парирование или не может его осуществить, ты можешь немедленное Парировать за 1 ПД. При успехе, он не получает Урон (как и ты). Ты должен держать щит в руке, чтобы использовать эту Черту.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Лидерство	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Молниеносная Реакция
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Удар Щитом
НАВЫК	Военное Дело	ТАЛАНТ	Щит и Меч

СТАРЬЕВЩИК (BONERICKER)
ВАГОН С БАРАХЛОМ

Увеличь свой уровень Нагрузки на 3. Вдобавок, ты можешь использовать свое Телосложение вместо Силы Воли для определения Порога Стресса.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Барыга
НАВЫК	Скрытность	ТАЛАНТ	Скиталец
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Счетовод

СТРАНСТВУЮЩИЙ РЫЦАРЬ (HEDGE KNIGHT)
ВЫЗОВ НА БОЙ

Выбери одного противника в бою. Противник считается Беззащитным ко всем Рукопашным и Точным Атакам, которые ты проводишь рукопашным оружием, пока ты не победишь его. Ты можешь выбрать другого противника, когда предыдущий был повержен.

ИЗЪЯН: ПАВШИЙ ДУХОМ

Когда ты страдаешь от Порчи, увеличь число получаемых пунктов на один. Это означает, что если ты получаешь 3 пункта Порчи, вместо этого ты получаешь 4 пункта.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Воинское Рукопашное	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БИ]

НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Мощный Удар
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Несокрушимая Оборона
НАВЫК	Военное Дело	ТАЛАНТ	Верховая Защита

СЛЕДОВАТЕЛЬ (INVESTIGATOR)
НАСТОЯЩИЙ ДЕТЕКТИВ

Когда ты Опьянен или находишься под воздействием Делириантов, пройди Проверку Проницательности. При успехе, ты можешь просить Ведущего дать тебе важные подсказки для твоего расследования, которыми ты не обладаешь или не догадываешься о них. Ты не можешь использовать преимущества от этой Черты более одного раза в день.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Допрос	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Непроницаемый Разум
НАВЫК	Образование	ТАЛАНТ	Безразличие
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Секретные Знаки

СТАРОВЕР (OLD BELIEVER)
БЕЛАЯ МАГИЯ

Выбери одно Общее Младшее Заклинание (которое не наносит вред другим). Когда ты пытаешься использовать это Заклинание, тебе не нужно проходить Проверку Сотворения. Вместо этого, ты автоматически получаешь Критический Успех. Более того, ты можешь выбрать одно дополнительное Общее Младшее Заклинание на Опытном и Продвинутом Уровне, чтобы использовать с этой Чертой.

ИЗЪЯН: ЗАПРЕТ НА НАСИЛИЕ

Каждый раз, когда ты умышленно наносишь вред существу, являющемуся Гуманоидом, ты не можешь использовать свою Черту Белая Магия три дня.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Алхимия	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Лечение	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Целеустремленность
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Безразличие
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Секретные Знаки

ТОРГАШ (SNEARJACK)
НАГЛОСТЬ - ВТОРОЕ СЧАСТЬЕ

Когда ты проваливаешь Проверку Сделок или Подделки, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Управление	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Сладкие Речи
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Барыга
НАВЫК	Ремесло	ТАЛАНТ	Счетовод

ТЮРЕМЩИК (JAILER)
ПЫТКИ ИНКВИЗИЦИИ

Ты совершаешь Проверку Допроса с Преимуществом. Успех Проверки считается Критическим Успехом. Вдобавок, когда ты успешно допрашиваешь кого-то, ты можешь (по своему выбору) нанести Среднее или Серьезное Увечье, или заставить страдать от Шока или Страх.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Лечение	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Допрос	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Уверенность	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Проницательность	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Пугающая Внешность
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Жуткий
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Безжалостность

ФЛАГЕЛАНТ (DOOMSAYER)
САМОБИЧЕВАНИЕ

Увеличь свой Порог Урона на +3, но только в случае, если ты не носишь брони.

ИЗЪЯН: КОНЕЦ БЛИЗОК

Ты не можешь восстановиться до состояния Здоров на Шкале Урона, только до состояния Слегка Ранен. В дополнение, ты никогда не можешь восстановиться до состояния Свеж и Бодр на Шкале Стресса, только до состояния На грани.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Лечение	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Допрос	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Лидерство	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Навигация	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Дальнобойное	ТАЛАНТ	Живучий
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Непроницаемый Разум
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Яростный Рывок

ЦИРЮЛЬНИК (BARBER SURGEON)
ПЛОСКОГУБЦЫ...СКАЛЬПЕЛИ...ПИЛЫ

Когда вы осуществляете уход за ранами пациента, он восстанавливает на один Сдвиг больше. В дополнение, при изготовлении бинтов, Проверки Лечения всегда успешны.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Внимание	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Дрессировка	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Лечение	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Целеустремленность
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Безразличие
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Поножовщина

ШАРЛАТАН (CHARLATAN)
БЛЕФ

Когда ты проваливаешь Проверку Хитрости, ты можешь перебросить кубики, но должен принять новый результат. Успешная Проверка считается Критическим Успехом. Более того, ты можешь воздействовать Хитростью на количество людей, равное твоему утроенному [БО], это касается и Грязных Приемов в бою.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Доппельгангер
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Сладкие Речи
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Утайка

ШЕРИФ (REEVE)
Я ЕСТЬ ЗАКОН!

Ты совершаешь Проверку Запугивания с Преимуществом. Успешная Проверка считается Критическим Успехом. Более того, ты воздействуешь Навыком Запугивания на количество людей, равное твоему утроенному [БТ] - это включает в себя Литанию Ненависти.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Допрос	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Запугивание	БОНУС	[ББ]
НАВЫК	Лидерство	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Проницательность	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Простое Рукопашное	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Воинское Дальнобойное	ТАЛАНТ	Жуткий
НАВЫК	Выживание	ТАЛАНТ	Выстрел От Бедра
НАВЫК	Стойкость	ТАЛАНТ	Твердый Как Гранит

ШУТ (JESTER)
ШУТКИ И ПОДКОЛЫ

Ты совершаешь Проверки Координации с Преимуществом. Успешная Проверка считается Критическим Успехом. В дополнение, ты всегда успешно проходишь Проверки Координация для совершения акробатических трюков.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Атлетика	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Координация	БОНУС	[БЛ]
НАВЫК	Притворство	БОНУС	[БТ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Слухи	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Сладкие Речи
НАВЫК	Простое Дальнбойное	ТАЛАНТ	Юмор Висельника
НАВЫК	Сноровка	ТАЛАНТ	Кульбит

ЩЕГОЛЬ (FOR)
СЛАВА И ФОРТУНА

Критический Провал любой Проверки считается обычным Провалом. Ты не страдаешь от эффектов Критических провалов.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Шарм	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Подделка	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Азартные Игры	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Хитрость	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Кутеж
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Красноречивость
НАВЫК	Простое Дальнбойное	ТАЛАНТ	Разговорчивый

ЭМИССАР (ENVOY)
ПОСЛАННИКА НЕ УБИВАЮТ

Когда ты проходишь Проверки Навыков, основанных на Общении, ты не получаешь штрафов от разных Социальных Классов.

РАЗВИТИЕ			
НАВЫК	Сделки	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Шпионаж	БОНУС	[БО]
НАВЫК	Образование	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Фольклор	БОНУС	[БИ]
НАВЫК	Допрос	БОНУС	[БВ]
НАВЫК	Решимость	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Верховая Езда	БОНУС	[БС]
НАВЫК	Слухи	ТАЛАНТ	Выносливый
НАВЫК	Проницательность	ТАЛАНТ	Переговорщик
НАВЫК	Простое Рукопашное	ТАЛАНТ	Полиглот

ГЛАВА 5. НАВЫКИ

НАВЫК	БАЗОВЫЙ АТТРИБУТ	ТИП	СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ
Азартные Игры	Интеллект	Общий	Игры с шарами, Карты, Шахматы, Петушинные Бои, Кости
Алхимия	Интеллект	Специальный	Противоядия, Делирианты, Эликсиры, Лауданум, Амальгама, Нюхательные соли, Тинктуры, Токсины, Яды
Атлетика	Телосложение	Общий	Лазание, Плавание, Борьба, Сила, Гребля
Верховая Езда	Ловкость	Специальный	Животные, Чудовища, Трюки
Внимание	Восприятие	Общий	Подсчёт, Наблюдательность
Военное Дело	Интеллект	Специальный	Укрепления, Тактика, Осадные Машины
Воинское Дальнобойное	Бой	Специальный	Пороховое, Снарядное
Воинское Рукопашное	Бой	Специальный	Острое, Ударное, Парирование
Выживание	Восприятие	Общий	Убежище, Поиск Воды, Собираательство, Охота, Знание Растений, Выслеживание, Выживальщик
Допрос	Сила Воли	Специальный	Ментальные пытки, Физические пытки
Дрессировка	Общение	Специальный	Уход, Усмирение, Обучение Трюкам, Контроль Звуками
Запугивание	Телосложение	Общий	Угрожающее Присутствие, Угрозы
Координация	Ловкость	Общий	Акробатика, Баланс, Выворачивание, Танцы, Уклонение, Жонглирование
Лечение	Интеллект	Специальный	Перевязка, Кровопускание, Искусственное Дыхание, Психирургия, Хирургия, Изготовление Повязок, Болезни, Увечья
Лидерство	Общение	Специальный	Вдохновение Восстания, Военные Команды, Духовное Лидерство, Руководство
Навигация	Интеллект	Специальный	Проводник, Ориентирование, Прокладывание Маршрута
Образование	Интеллект	Специальный	Астрономия, Картография, География, Геральдика, История, Законы, Политика, Наука, Теология
Подделка	Интеллект	Специальный	Монеты, Подписи, Документы
Притворство	Общение	Специальный	Поступки, Чужая Личина, Социальный класс
Проницательность	Восприятие	Общий	Шифры, Обнаружение Лжи, Воспоминания, Определение Социального Класа
Простое Дальнобойное	Бой	Общий	Пороховое, Снарядное
Простое Рукопашное	Бой	Общий	Острое, Ударное, Драка, Парирование
Ремесло	Сила Воли	Специальный	Искусство, Пивоварение, Плотничество, Инженерное дело, Точное Кузнечество, Кулинария, Пороховое Оружие, Металлургия, Рунное дело, Корабельное дело, Кузнечное дело, Каменщик, Портняжное дело, Дубление, Оружейное дело
Решимость	Сила Воли	Общий	Сопrotивление Страху, Сопrotивление Магии, Сопrotивление Шоку, Сопrotивление Ужасу
Сделки	Общение	Общий	Взятки, Придворные интриги, Дипломатия, Оценка, Торговля
Скрытность	Ловкость	Общий	Засада, Прятки, Разведка, Служка, Бесшумность
Слухи	Общение	Общий	Этикет, Сплетни, Лингвистика, Публичное Выступление, Секретный Язык
Сноровка	Ловкость	Специальный	Обезвреживание Ловушек, Взлом, Ловкость Рук, Воровство, Установка Ловушек, Утаскивание
Сотворение	Сила Воли	Специальный	Астрология, Карты, Руны, Концентрация, Ритуалы, Антимагия, Толкование Снов, Гипноз, Изучение Магии, Хиромантия, Кости и Кишки, Прорицание
Стойкость	Телосложение	Общий	Сопrotивление Алкоголя, Сопrotивление Болезням, Сопrotивление Пламени, Сопrotивление Магии, Сопrotивление Тяготам, Сопrotивление Ядам, Сопrotивление Погоде
Судоходство	Ловкость	Специальный	Лодки, Знание Океана, Знание Рек, Парусные суда
Управление	Телосложение	Общий	Повозки, Дилижансы, Кареты
Фольклор	Интеллект	Общий	Знание Существ, Местные Знания, Другие Земли
Хитрость	Общение	Общий	Невиновность, Болтовня, Доверие, Обман, Намеки, Воровской Жаргон
Шарм	Общение	Общий	Актерство, Попрошайничество, Комедия, Мим, Мимика, Музыка, Соблазнение, Пение, Рассказчик, Поэзия
Шпионаж	Восприятие	Общий	Чтение по губам, Язык жестов, Чревоуещание, Подслушивание

ГЛАВА 6. ТАЛАНТЫ

АЗИМУТ (AZIMUTH)

Когда ты можешь видеть звезды, ты получаешь +20 Базового Шанса Проверок Навигации. Вдобавок, ты всегда знаешь где север, пока ты не под землей (даже в плохую погоду).

БАРЫГА (LARCENY)

Когда ты сбываешь краденное или выторговываешь нелегальную информацию, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Сделки.

БЕЗРАЗЛИЧИЕ (INDIFFERENCE)

Когда ты становишься свидетелем кровавых или жестоких сцен смерти и насилия, ты всегда успешно проходишь Проверку Решимости.

БЕЗЖАЛОСТНОСТЬ (NO MERCY)

Когда ты наносишь Увечье противнику, используя оружие ближнего боя, вместо этого ты наносишь два Увечья.

БОЕВАЯ МАГИЯ (BATTLE MAGIC)

Враги, ставшие целью твоей Магии должны потратить дополнительный ПД, чтобы использовать Антимэгию. Вдобавок, все Проверки Сопротивления твоей Магии проходит со штрафом -10 Базового Шанса

БОЕВОЕ ПОСТРОЕНИЕ (MILITARY FORMATION)

Когда ты успешно используешь Вдохновляющие Слова в бою, ты и твои союзники, которых ты вдохновил, увеличивают Инициативу на 3.

БЫВАЛЫЙ (STRONG JAW)

Когда ты Сопротивляешься Опасным Приемам, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Навыка.

ВЕРХОВАЯ ЗАЩИТА (MOUNTED DEFENSE)

Когда ты сражаешься верхом или на гужевом транспорте, ты можешь использовать Управление или Верховую Езду вместо для Уклонения или Парирования. Вдобавок, ты всегда проходишь Проверки Навыка, чтобы сохранить контроль над животными, получившими Урон.

ВЕРХОВОЙ РЫВОК (SPIRITED CHARGE)

Когда ты используешь Верховую Езду или Управление, ты добавляешь 3 к Движению.

ВЕТЕР ПЕРЕМЕН (WINDS OF CHANGE)

Когда ты используешь магические атаки по площади, ты можешь изменять их форму таким образом, чтобы они не повредили твоим союзникам.

ВЗЛОМЩИК (HOUSEBREAKER)

Когда ты вскрываешь замок, ты получаешь +20 Базового Шанса на Проверки Сноровки.

ВТОРАЯ КОЖА (SECOND SKIN)

Ты можешь Уклоняться, когда облачен в броню с Качеством Тяжелая.

ВЫНОСЛИВЫЙ (LONG-WINDED)

Когда ты получаешь Сдвиги по Шкале Стресса от физического Стресса, уменьши их на один (если ты должен получить всего один Сдвиг, ты не получаешь его вовсе).

ВЫСТРЕЛ ОТ БЕДРА (SHOOT FROM THE HIP)

Ты можешь быстро выхватить любое одноручное оружие с Качеством Пороховое для Свободной Атаки (считай это действием за 0 ПД).

ВЫСШИЕ МИСТЕРИИ (HIGHER MYSTERIES)

Если ты используешь Канал Силы, ты можешь убрать любое количество Костей Хаоса. Ты получаешь 3 Порчи за каждую Кость Хаоса, которую ты убрал.

ДОППЕЛГАНГЕР (DOPPELGANGER)

Когда ты имитируешь кого-то не принадлежащего к твоему Социальному классу, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Притворства.

ЖИВУЧИЙ (HARD TO KILL)

Когда ты Мучительно Ранен, добавь 3 к своему Порогу Урона.

ЖЕСТОКОСТЬ (THERE WILL BE BLOOD)

Ты бросаешь дополнительную Кость Хаоса, чтобы определить нанес ли ты Увечье противнику.

ЖЁСТКИЙ КАК ГВОЗДЬ (TOUGH AS NAILS)

Ты больше не можешь получить Средние Увечья.

ЖУТКИЙ (MENACING Demeanor)

Когда ты успешно проходишь Проверку Запугивания, ты наносишь 1Д10+1 ментального Стресса.

ИНСТИНКТЫ (INSTINCTS)

В тумане, сумраке или дыму ты игнорируешь любые штрафы, ограничивающие зрение.

КАЛЕЧАЩИЙ ВЫСТРЕЛ (GRUESOME SHOT)

Когда ты Прицеливаешься и после этого успешно атакуешь Дистанционной атакой, добавь 3 Урона.

КЛИНЧЕВАТЕЛЬ (CLINCH FIGHTER)

Твой противник получает штраф -10 Базового Шанса на Сопротивление Захвату и Грязным Уловкам. Вдобавок, ты наносишь дополнительный 1Д10 Стресса противнику в захвате (итого 2Д10+БТ).

КРАСНОРЕЧИВОСТЬ (SILVER TONGUE)

Когда ты пытаешься убедить тех, кто не принадлежит к твоему Социальному классу, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Шарма.

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК (DIE HARD)

Ты уменьшаешь время восстановления своих Увечий на 3 дня, до минимума 1 день. Вдобавок ты не можешь получить Кровотечение.

КУЛЬБИТ (HANDSPRING)

Ты можешь Подняться за 0 Пунктов Действия.

КУТЁЖ (CAROUSING)

Когда ты Пьян, какой ты пьянчуга: дружелюбный или задиристый? Каждый раз, когда ты Пьян, ты можешь выбрать +10 Базового Шанса к Проверкам Шарма или Запугивания.

МАГИЯ КРОВИ (BLOOD MAGIC)

После того как ты принёс в жертву невинное существо (всеми любимого котенка или щеночка для Младшей Магии, фермерскую животину, например корову или овцу для Малой Магии или живого человека для Великой Магии), ты можешь выбрать одну цель, которая автоматически провалит Проверку Сопротивления Магии в течение следующих 24 часов. Такое жертвоприношение можно совершать один раз в 24 часа и ты получаешь Порчу.

МАТРОС (MARINER)

Когда ты управляешь судном в водах, в пределах видимости берега, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Судожительства.

МЕТКИЙ СТРЕЛОК (TAKE 'EM DOWN)

На расстоянии ты можешь использовать Навык Простого Дальнбойного или Воинского Дальнбойного, чтобы Обезоружить, нанести Оглушающий Удар или Сбить с ног. Когда ты используешь этот Талант, ты не наносишь Урон.

МОЛНИЕНОСНАЯ РЕАКЦИЯ (LIGHTNING REACTION)

В бою ты получаешь дополнительный 1 ПД. Ты можешь потратить его только на Уклонение и Парирование. Этот ПД восстанавливается в начале твоегохода.

МОРОДОБОЙ (GROUND & POUND)

Когда твой противник успешно Сопротивляется Захвату, немедленно проведи против него Свободную Атаку голыми руками.

МОЩНЫЙ УДАР (GATECRASHER)

Когда ты Прицеливаешься и после этого успешно атакуешь в ближнем бою, добавь 3 Урона.

НЕПРОНИЦАЕМЫЙ РАЗУМ (IMPERVIOUS MIND)

Когда ты получаешь Сдвиги по Шкале Стресса от ментального Стресса, уменьши их на один (если ты должен получить всего один Сдвиг, ты не получаешь его вовсе).

НЕСОКРУШИМАЯ ОБОРОНА (IMPENETRABLE WALL)

Твои противники не получают преимуществ (дополнительный урон или бонусы к атаке) когда они обходят тебя с флангов, окружают или превышают числом.

ОБОЮДОПУКЛОСТЬ (AMBIDEXTERITY)

Ты используешь не ведущую руку без Помехи.

ОРАЛИНЫЙ ГЛАЗ (EAGLE EYES)

Ты не получаешь штрафов за стрельбу на Среднюю дистанцию, вместо этого, считай ее Ближней дистанцией.

ОСАДНОЕ ДЕЛО (SIEGECRAFT)

Когда ты определяешь эффективную дистанцию для осадных машин или используешь их, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Военного Дела.

ПЕРЕГОВОРЩИК (MEETING OF THE MINDS)

Когда ты пытаешься привести к компромиссу стороны, ты получаешь +10 Базового Шанса к Проверкам Навыка.

ПОДЛЫЙ УДАР (CHEAP SHOT)

Когда твой противник успешно Парирует твою Атаку в ближнем бою, немедленно проведи Свободную Атаку голыми руками.

ПОЛИГЛОТ (MULTILINGUAL)

Ты можешь общаться используя простые слова и жесты с кем угодно, даже не владея языком.

ПОНОЖОВЩИНА (KNIFEWORK)

Когда ты наносишь Урон противнику оружием ближнего боя с качеством Быстрое, он должен Сопротивляться Стойкостью или начать Кровоточить.

ПУГАЮЩАЯ ВНЕШНОСТЬ (APPALLING MIEN)

Когда ты успешно проходишь Проверку Запугивания, цель не может атаковать тебя, пока не пройдет Проверку Решимости. Если ты или твои союзники причиняют вред цели, то эффект Таланта отменяется.

ПУТЬ ЛЕВОЙ РУКИ (LEFT-HANDED PATH)

Когда ты Вызываешь Силу, если Кость Хаоса не привела к Проявлению Хаоса, ты не получаешь Порчу.

РАЗГОВОРЧИВЫЙ (WORLDLY)

Когда ты собираешь последние слухи, сплетни и новости, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Слухов.

РАЗРУШИТЕЛЬНЫЙ УДАР (OVERWHELMING FORCE)

Если ты получаешь Критический Успех при Атаке в ближнем бою, ты добавляешь качество Разрушено! щиту, оружию или броне противника (по твоему выбору). Разрушительный Удар не работает против имущества высочайшего качества, и ты должен быть вооружен двуручным оружием.

РИСОВКА ФЕХТОВАЛЬЩИКА (FENCER'S PANACHE)

Когда ты Прицеливаешься и после этого успешно атакуешь в ближнем бою, твоя цель должна Сопротивляться Разоружению. Чтобы использовать этот талант, ты должен атаковать с помощью оружия с качеством Быстрое или Изящное.

РОЖДЁННЫЙ В CEDAE (SADDLE-BORN)

Когда ты сражаешь верхом или на гужевом транспорте, ты получаешь +10 Базового Шанса к Рукопашным и Дистанционным Атакам.

РУБАКА! (BAD AXX!)

Когда ты держишь по одноручному оружию в каждой руке и проваливаешь Проверку Воинского Рукопашного или Простого Рукопашного, ты можешь перебросить кубики. Однако, если у тебя нет Обоерукости, новый бросок ты делаешь с Помехой.

ВЫСЕКАЮЩИЙ УДАР (BEATDOWN)

Когда ты Прицеливаешься и после этого успешно атакуешь в ближнем бою, твоя цель должна Сопrotивляться Сбиванию. Чтобы использовать этот талант, ты должен атаковать с помощью Драки или Сокрушающего оружия.

СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННАЯ ПАРАНОЯ (SUPERNATURAL PARANOIA)

Когда твой Ранг Хаоса выше Ранга Порядка, добавь 3 к Инициативе.

СВЯЗЬ С ЭФИРОМ (ÆTHEREAL ALIGNMENT)

Когда ты используешь Анتماгию, получи +20 Базового Шанса к Проверке Навыка.

СЕКРЕТНЫЕ ЗНАКИ (SECRET SIGNS)

Когда ты пытаешься разобраться в секретных символах, языке жестов или знаках, оставленных для предупреждения, ты получаешь +10 Базового Шанса к Проверкам Навыка.

СКИТАЛЕЦ (RURAL SENSIBILITY)

Когда ты прячешься на природе, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Скрытности.

СКОРОСТЬ ЛУЧНИКА (ARBALIST'S SPEED)

Когда ты Перезаряжаешь дистанционное метательное оружие (луки или арбалеты), пройди Проверку Координации, чтобы Перезарядить без траты ПД. При провале, ты должен потратить необходимые ПД.

СЛАДКИЕ РЕЧИ (FORKED TONGUE)

Когда ты врешь и обманываешь тех, кто не принадлежит к твоему Социальному классу, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Хитрости.

СОЮЗ ДУШИТЕЛЕЙ (STRANGLER'S UNION)

Когда ты Атакуешь, используя блэкджек, кнут или удавку, твой противник не может Уклониться или Парировать.

СПРИНТ (SPRINT)

Когда ты совершаешь Рывок или Бег, ты не можешь быть атакован оружием дальнего боя до начала своего следующегохода.

СТАЛЬНЫЕ НЕРВЫ (NERVES OF STEEL)

Когда ты отдыхаешь в небезопасном месте, ты можешь восстановиться на Шкалу Стресса до Свеж и Бодр.

СЧЕТОВОД (INCREDIBLE NUMERATION)

Когда ты считаешь или жульничаешь, ты получаешь +10 Базового Шанса к Проверкам Навыков.

ТВЁРДЫЙ КАК ГРАНИТ (TRUE GRIT)

Ты иммунен к эффектам Сбивания с ног и Оглушающего удара.

УДАР ПО ПОЧКАМ (KIDNEY SHOT)

Твой противник получает штраф -10 Базового Шанса на Сопrotивление Оглушающему Удару. Вдобавок, когда ты используешь Оглушающий Удар, твой противник теряет 2 ПД вместо 1.

УДАР ЩИТОМ (SHIELD SLAM)

Когда ты вооружён щитом, твоё оружие ближнего боя получает Качество Толкающее.

УЛИЧНОЕ ЧУТЬЁ (STREETWISE)

Когда ты прячешься в городском окружении, ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Скрытности.

УТАЙКА (HOLDOUT)

Ты всегда успешно проходишь Проверку Сноровки чтобы скрыть предмет не больше ножа на себе.

ХВАТКА ГАНГСТЕРА (GANGSTER GRIP)

Когда ты Атакуешь цель на расстоянии до одного ярда, используя оружие с качеством Пороховое, ты получаешь дополнительную 1д6 Кость Ярости к Урону.

ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННОСТЬ (DETERMINATION)

Когда ты проходишь Длительную Проверку (увеличивая время, которое ты тратишь на неё), ты получаешь дополнительно +10 Базового Шанса.

ЧУТКИЙ СОН (LIGHT SLEEPER)

Когда ты спишь, тебя нельзя Застать врасплох, также ты не считаешься Беспомощным.

ШАХТЕР (MINE CRAFT)

Под землёй ты получаешь +20 Базового Шанса к Проверкам Навигации. Вдобавок, ты всегда знаешь где север, даже в абсолютной темноте.

ЩИТ И МЕЧ (SWORD & BOARD)

Если противник успешно Парировал твою Рукопашную Атаку, немедленно проведи Свободную Атаку щитом (считается импровизированным оружием).

ЮМОР ВИСЕЛЬНИКА (GALLOWS HUMOR)

Ты можешь использовать Навык Хитрости вместо Навыка Решимости.

ЯРОСТНЫЙ РЫВОК (RUN AMOK)

Когда ты совершаешь Рывок, ты получаешь +20 Базового Шанса к Атакам в ближнем бою и Опасным Трюкам.

ГЛАВА 7. ИМУЩЕСТВО

МЕДНЫЕ ПЕННИ (ПРОСТОЛЮДИН)

- ❖ 240 медных пенсов (мп) равны 1 золотой кроне (зк)
- ❖ 12 медных пенсов (мп) равны 1 серебряному шиллингу (сш)

СЕРЕБРЯНЫЕ ШИЛЛИНГИ (БЮРГЕР)

- ❖ 20 серебряных шиллингов (сш) равны 1 золотой кроне (зк)
- ❖ 1 серебряный шиллинг (сш) равен 12 медным пенсам (мп)

ЗОЛОТАЯ КРОНА (АРИСТОКРАТ)

- ❖ 1 золотая крона (зк) равна 20 серебряным шиллингам (сш)
- ❖ 1 золотая крона (зк) равна 240 медным пенсам (мп)

СКИДКИ

Если у персонажа есть хотя бы Один Ранг в навыке Сделки, он может попытаться выторговать себе лучшую цену. Сложность зависит от разницы в Социальном Класе, редкости вещи и других обстоятельствах.

Успешная Проверка Сделок позволяет приобрести вещь дешевле за каждые 6 пунктов [БО]. При Критическом Успехе, для определения величины скидки, умножь [БО] на три:

- ❖ [БО] 1 до 6: покупка за 90% от стоимости
- ❖ [БО] 7 до 12: покупка за 80% от стоимости
- ❖ [БО] 13+: покупка за 70% от стоимости

Провал Проверки Сделок не влечет последствий, а при Критическом Провале ты не можешь ничего купить, пока обстоятельства не изменятся.

ПРОДАЖА ДОБЫТЫХ ТОВАРОВ

Когда ты пытаешься продать использованные товары, их стоимость обычно равна 50% от приведенной в таблицах.

Однако, успешная Проверка Сделок позволяет продать трофеи дороже за каждые 6 пунктов [БО]. При Критическом Успехе, для определения величины надбавки, умножь [БО] на три:

- ❖ [БО] 1 до 6: покупка за 60% от стоимости
- ❖ [БО] 7 до 12: покупка за 70% от стоимости
- ❖ [БО] 13+: покупка за 80% от стоимости

Провал Проверки Сделок не влечет последствий, а при Критическом Провале ты не можешь ничего продать, пока обстоятельства не изменятся.

НАГРУЗКА

Обычно, правила по нагрузке используются только для оружия, брони и щита, которые использует Персонаж. Если вдруг персонажи захотят утащить все вокруг, Ведущий может использовать правила по перегрузке.

Большие вещи могут весить от 1 до 100.

Девять маленьких вещей весят 1 Нагрузки (таким образом, 17 маленьких вещей будут весить 1 Нагрузки, а 18 уже 2).

1000 монет весит 1 Нагрузки.

КАЧЕСТВА ОРУЖИЯ

РАЗНОХВАТ: Когда оружие с этим Качеством держится в двух руках, добавь +1 к Урону.

ЗАЩИТНОЕ: Щиты и оружие с этим Качеством добавляет +10 Базового Шанса к Парированию.

ОПУТЫВАЮЩЕЕ: После попадания, противник должен Сопротивляться Захвату или Сбиванию (на твой выбор). Проверка Сопротивления проходит с Помехой.

БЫСТРОЕ: Противник получает -10 к Базовому Шансу Уклонения или Парирования оружия с таким Качеством.

ОГНЕННОЕ: После попадания, цель и сражающиеся с ней, должны пройти Проверку Координации или будут В огне.

ИЗЯЩНОЕ: Оружие с этим Качеством наносит Урон на основе [БЛ], а не [ББ].

ПОРОХОВОЕ: Оружие с этим Качеством может быть заряжено и использовано В схватке. Более того, от него нельзя Уклониться или Парировать.

ЗАЖИГАТЕЛЬНОЕ: После попадания, цель должна пройти Проверку Координации или будет В огне.

НЕЭФФЕКТИВНОЕ: Оружие с этим Качеством не может нанести Урон или причинить Увечья.

ЛЕГКОЕ: Когда оружие или щит с этим Качеством держится в неосновной руке, при атаке оружием ближнего боя в основной руке, добавь +1 к Урону.

ТОЛКАЮЩЕЕ: После попадания, противник должен пройти Проверку Стойкости или будет вытолкнут из Схватки.

ПОТАСОВКА: Оружие с этим Качеством наносит Урон на основе [БТ], а не [ББ]. Ударное оружие может нанести только Средние Увечья и никогда не наносит Серьезное и Мучительное Увечье. Также, УДАРНОЕ оружие не может вызвать Кровотечение.

КАРАЮЩЕЕ: Немедленно после попадания, ты можешь добавить 1д6 Кость Ярости к Урону, потратив 1 ПД.

РАЗМАХ: Оружие с этим Качеством может поразить противника на расстоянии одного ярда, вне Схватки. Вдобавок, ты получаешь Свободную Атаку, если становишься целью Рывка или к тебе Бегут.

МНОГОЗАРЯДНОЕ: Дистанционное оружие с этим Качеством может стрелять три раза, перед тем как потребует траты ПД на Перезарядку.

ПРАПНЕНЬ: Когда оружие с этим Качеством стреляет, оно поражает несколько целей в Конусе.

МЕДЛЕННОЕ: Противник получает +10 к Базовому Шансу Уклонения или Парирования оружия с таким Качеством.

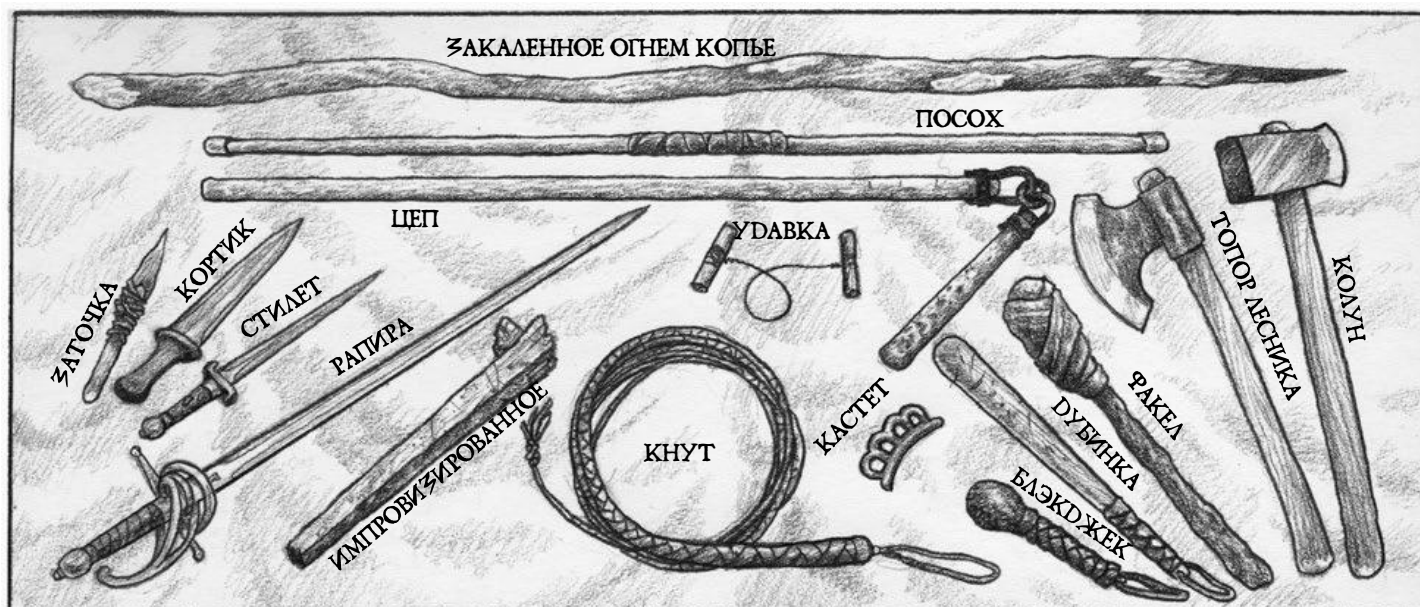
МЕТАТЕЛЬНОЕ: Оружие с таким этим Качеством не имеет Средней и Дальней дистанции.

ЖЕСТОКОЕ: Оружие с этим Качеством добавляет 1д6 Кость Хаоса, при определении нанесения Увечья.

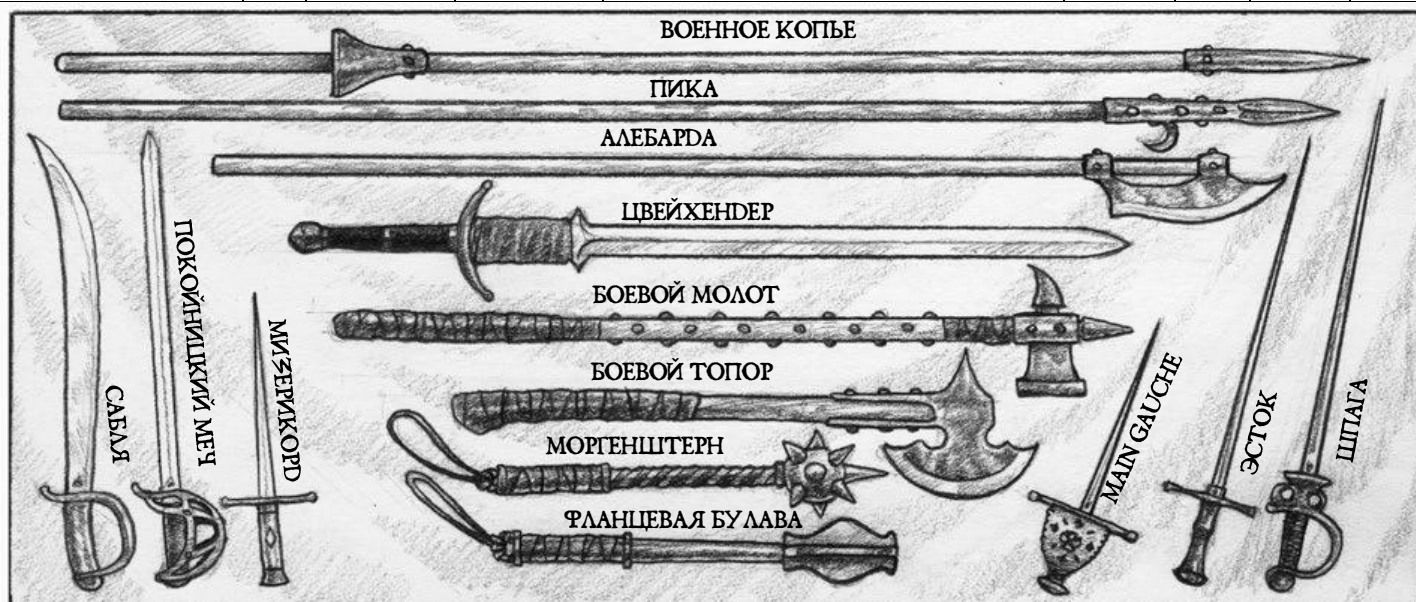
ВЗРЫВООПАСНОЕ: Если при Атакующем Действии или Опасном Приеме выпадает Критический Провал, бросьте 1д6 Кость Хаоса. При результате от 1 до 5, оружие заклинивает и требует 1 час на ремонт и чистку. При результате 6, оно взрывается и наносит 2Д10+2 Урона от огня владельцу и уничтожено. Этот Урон нельзя Парировать, Уклониться или Сопротивляться.

СЛАБОЕ: Оружие с этим Качеством не может нанести Мучительное Увечье.

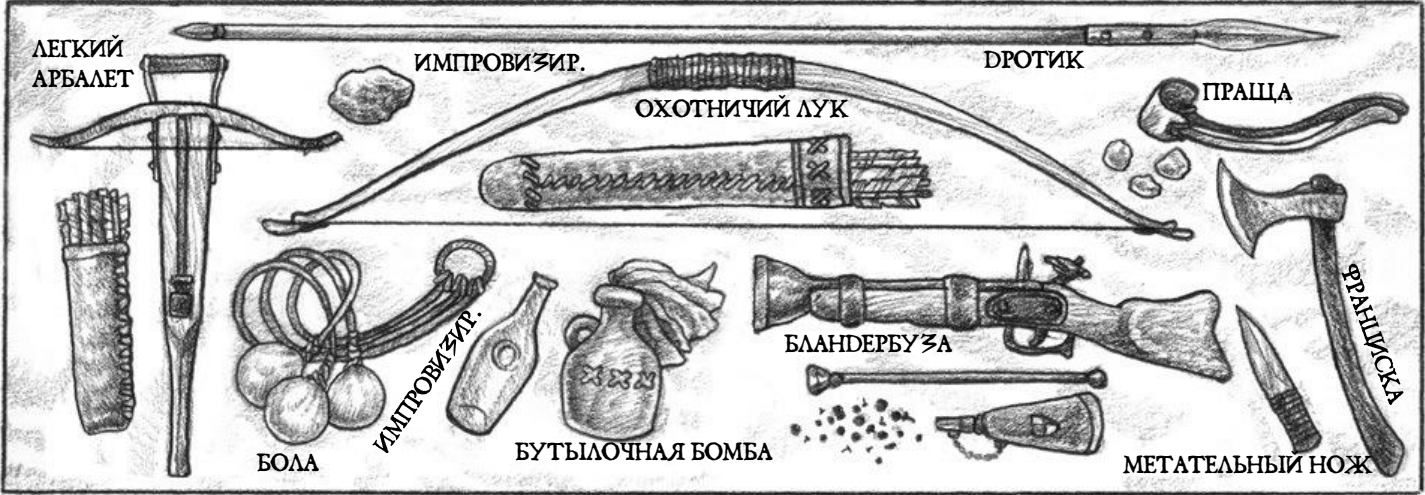
ПРОСТОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	ПР	ХВАТ	ДИСТ.	КАЧЕСТВА	ТИП	ВЕС	ЦЕНА	УРОН
Рукопашные атаки	0	Одноручное	В схватке	Потасовка, Медленное	Драка	НЕТ	НЕТ	БТ
Блэкджек	0	Одноручное	В схватке	Толкающее, Потасовка	Драка	1	2 сп	ББ
Кнут	0	Одноручное	До 1 ярда	Опутывающее, Неэффективное, Размах	Ударное	1	5 сп	НЕТ
Дубинка	0	Одноручное	В схватке	Легкое, Толкающее, Слабое	Ударное	1	5 сп	ББ
Кортик		Одноручное	В схватке	Быстрое, Изящное, Легкое, Слабое	Острое	1	5 сп	БЛ
Закаленное огнем копьё	0	Разнохват	До 1 ярда	Разнохват, Размах, Слабое	Острое	2	7 сп	ББ+1
Удавка	0	Двуручное	В схватке	Опутывающее, Быстрое, Неэффективное	Драка	1	2 сп	НЕТ
Импровизированное	0	Одноручное	В схватке	Потасовка	Разное	1	Разное	БТ
Кастет	0	Одноручное	В схватке	Быстрое, Потасовка	Драка	1	7 сп	БТ
Рапира	0	Одноручное	В схватке	Быстрое, Изящное, Слабое	Острое	1	5 зк	БЛ+1
Заточка	0	Одноручное	В схватке	Быстрое, Слабое	Острое	1	2 сп	ББ
Колун	0	Двуручное	В схватке	Медленное, Слабое	Острое	3	4 сп	ББ+1
Посох	0	Разнохват	В схватке	Разнохват, Защитное, Потасовка	Ударное	2	1 сп	БТ
Стилет	0	Одноручное	В схватке	Быстрое, Жестокое, Слабое	Острое	1	1 зк	ББ
Цеп	0	Разнохват	В схватке	Разнохват, Слабое	Ударное	2	1 сп	ББ
Факел	0	Одноручное	В схватке	Зажигательное, Неэффективное, Медленное	НЕТ	1	3 мп	ББ
Топор дровосека	0	Разнохват	В схватке	Разнохват, Медленное, Слабое	Острое	2	4 сп	ББ



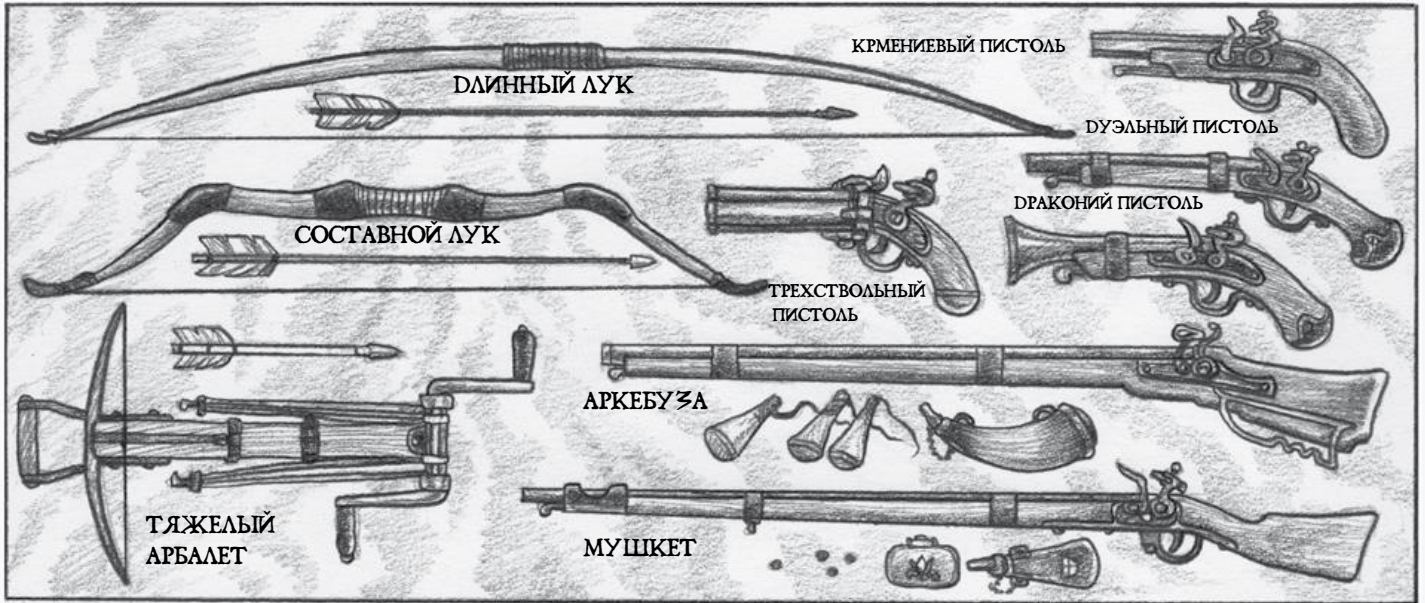
ВОИНСКОЕ РУКОПАШНОЕ ОРУЖИЕ	ПР	ХВАТ	ДИСТ.	КАЧЕСТВА	ТИП	ВЕС	ЦЕНА	УРОН
Боевой топор	0	Разнохват	В схватке	Разнохват, Медленное	Острое	2	2 зк	ББ+2
Шпага	0	Одноручное	В схватке	Быстрое, Изящное	Острое	1	7 зк	БЛ+2
Эсток	0	Разнохват	В схватке	Разнохват, Изящное	Острое	2	7 зк	БЛ+2
Фланцевая булава	0	Одноручное	В схватке	Толкающее	Ударное	1	5 зк	ББ+1
Main gauche	0	Одноручное	В схватке	Защитное, Изящное, Слабое	Острое	1	1 зк	БЛ
Военное копьё	0	Разнохват	До 1 ярда	Толкающее, Размах, Жестокое	Острое	3	1 зк	ББ+3
Мизерикорд	0	Одноручное	В схватке	Быстрое, Изящное	Острое	1	2 зк	БЛ
Моргенштерн	0	Разнохват	В схватке	Разнохват, Толкающее, Жестокое	Ударное	2	5 зк	ББ+2
Покойнический меч	0	Одноручное	В схватке	Жестокое	Острое	1	10 зк	ББ+1
Пика	0	Двуручное	До 1 ярда	Изящное, Размах	Острое	3	1 зк	БЛ+3
Алебарда	0	Двуручное	До 1 ярда	Размах	Острое	3	4 зк	ББ+3
Сабля	0	Одноручное	В схватке	Защитное	Острое	1	6 зк	ББ+1
Боевой Молот	0	Двуручное	В схватке	Толкающее, Медленное	Ударное	3	5 зк	ББ+3
Цвейхендер	0	Двуручное	До 1 ярда	Карающее, Размах, Медленное	Острое	3	12 зк	ББ+3



ПРОСТОЕ ДАЛЬНОБ. ОРУЖИЕ	ПР	ХВАТ	ДИСТ.	КАЧЕСТВА	ТИП	ВЕС	ЦЕНА	УРОН
Бландербуза	4 ПД	Двуручное	3+[БВ] ярдов	Пороховое, Шрапнель, Взрывоопасное, Слабое	Порох.	3	12 зк	ББ
Бола	1 ПД	Одноручное	1+[БВ] ярдов	Опутывающее, Неэффективное, Метательное	Снаряд.	1	2 сш	НЕТ
Бутылочная бомба	1 ПД	Одноручное	1+[БВ] ярдов	Огненное, Неэффективное, Метательное, Взрывоопасное	НЕТ	1	12 сш	ББ
Франциска	1 ПД	Одноручное	1+[БВ] ярдов	Метательное, Слабое	Снаряд.	1	2 зк	ББ+1
Охотничий лук	1 ПД	Двуручный	9+[БВ] ярдов	Изящное, Слабое	Снаряд.	3	4 зк	БЛ+1
Импровизир.	1 ПД	Одноручное	1+[БВ] ярдов	Потасовка, Слабое, Метательное	Снаряд.	1	Разное	ББ
Дротик	1 ПД	Одноручное	3+[БВ] ярдов	Метательное, Слабое	Снаряд.	1	6 сш	ББ
Легкий арбалет	2 ПД	Двуручное	6+[БВ] ярдов	Быстрое, Карающее, Слабое	Снаряд.	3	3 зк	ББ+1
Пастушья праща	1 ПД	Одноручное	3+[БВ] ярдов	Быстрое, Метательное, Слабое	Снаряд.	1	2 сш	ББ
Метательный нож	1 ПД	Одноручное	1+[БВ] ярдов	Быстрое, Изящное, Метательное, Слабое	Снаряд.	1	1 зк	БЛ



ВОИНСКОЕ ДАЛЬНОБ. ОРУЖИЕ	ПР	ХВАТ	ДИСТ.	КАЧЕСТВА	ТИП	ВЕС	ЦЕНА	УРОН
Тяжелый арбалет	2 ПД	Двуручное	9+[БВ] ярдов	Быстрое, Карающее	Снарядное	3	5 зк	ББ+2
Аркебуза	4 ПД	Двуручное	6+[БВ] ярдов	Пороховое, Взрывоопасное	Пороховое	3	33 зк	ББ+2
Составной лук	2 ПД	Двуручное	12+[БВ] ярдов	Быстрое, Изящное	Снарядное	3	7 зк	БЛ+2
Драконий пистоль	4 ПД	Одноручное	1+[БВ] ярдов	Пороховое, Шрапнель, Взрывоопасное, Слабое	Пороховое	2	40 зк	ББ
Дуэльный пистоль	3 ПД	Одноручное	3+[БВ] ярдов	Пороховое	Пороховое	2	50 зк	ББ+2
Кремниевый пистоль	3 ПД	Одноручное	3+[БВ] ярдов	Пороховое, Взрывоопасное	Пороховое	2	20 зк	ББ+1
Длинный лук	1 ПД	Двуручное	12+[БВ] ярдов	Изящное	Снарядное	3	5 зк	БЛ+2
Мушкет	4 ПД	Двуручное	9+[БВ] ярдов	Пороховое	Пороховое	3	67 зк	ББ+3
Трехствольный пистоль	4 ПД	Одноручное	3+[БВ] ярдов	Пороховое, Многозарядное, Взрывоопасное	Пороховое	2	83 зк	ББ



СНАРЯДЫ

СНАРЯДЫ	ЦЕНА
Стрела	1 сш
Болт	2 сш
Порох и пуля	3 сш
Снаряд для пращи	1 мп

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА

МАСТЕРСКОЕ: Это Качество получается в результате работы лучших ремесленников. Броня, оружие и щиты с этим Качеством не могут быть Разрушены! Стоимость имущества с этим Качеством утраивается.

КЛЕЙМО МАСТЕР: Это Качество означает именное клеймо известного Гильдейского Мастера. Оружие с этим Качеством получает +5 к Базовому Шансу попадания. Броня с этим Качеством весит на 2 меньше (до минимума 1). Щиты с этим Качеством добавляют +1 к Порогу Урона. Стоимость имущества с этим Качеством умножается на 6.

РАЗРУШЕНО!: Это Качество получается в результате некоторых Черт, Талантов и действий, которые ухудшают состояние оружия, брони или щитов. Броня с этим Качеством больше не увеличивает Порог Урона, Щиты с этим Качеством невозможно использовать для Парирования, Оружие с этим Качеством получает штраф на Урон -3. Ремонт имущества с этим Качеством занимает шесть дней. Это оплачивается, либо требует Проверки Ремесла. Если имущество с Качеством Разрушено! Получает это Качество еще раз, оно полностью сломано и непригодно.

КАЧЕСТВА БРОНИ

ОПАСНАЯ: Одежда или броня с этим Качеством не может нормально защитить от вреда. Если ты получаешь Увечье, при использовании этой брони, то у тебя открывается Кровотечение.

ТЯЖЁЛАЯ: Броня с этим Качеством не позволяет Сотворять заклинания и Уклоняться от атак.

ЕСТЕСТВЕННАЯ: Броня с этим Качеством добавляет +10 Базового Шанса к Уклонению.

ПОДГОНКА БРОНИ

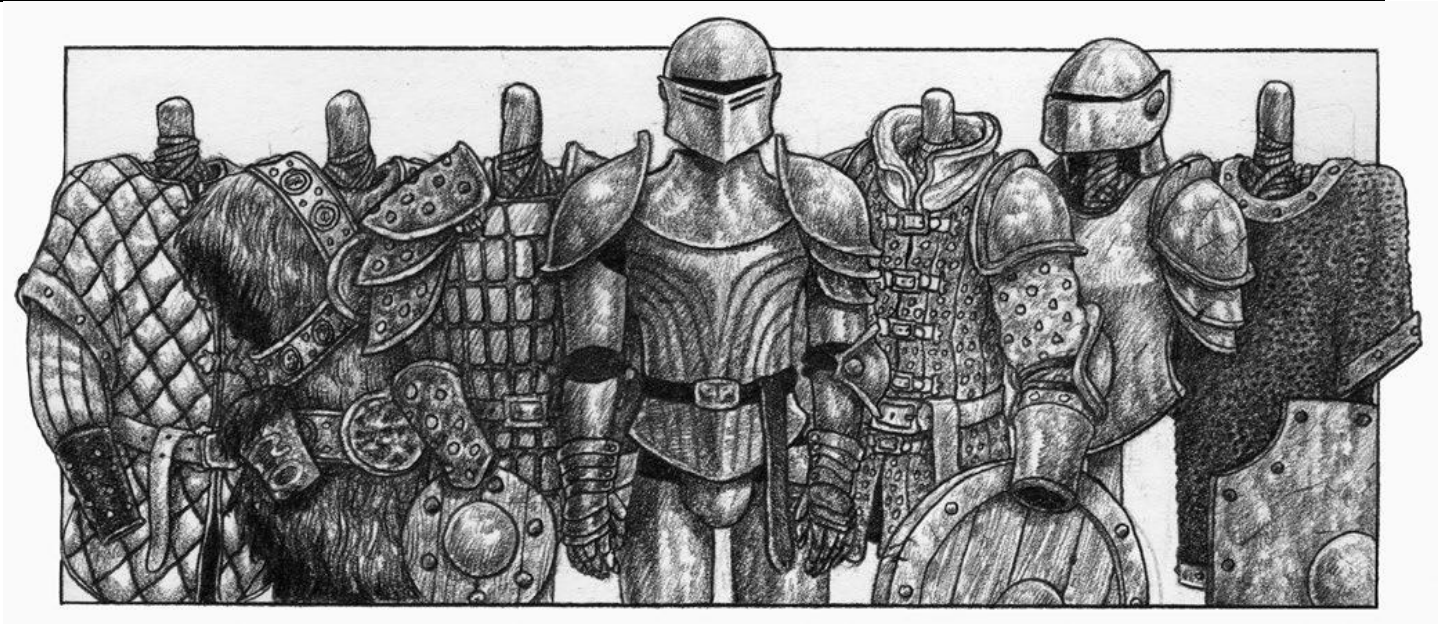
Вновь купленная или снятая с врага броня, редко бывает идеально подогнанной. Пока она не подогнана, ее Вес удваивается. Подгонка брони может быть оплачена у соответствующего мастера или осуществлена самим Персонажем. Успешная Проверка Ремесла и один час времени, при наличии необходимых инструментов.

ДОСПЕХИ ДЛЯ ЖИВОТНЫХ

Стоимость доспехов того же типа для животных увеличивается в три раза.

ОДЕЖДА	ПОКРЫТИЕ И БРОНЯ	ЦЕНА	КАЧЕСТВА	ВЕС
Одежда			Опасная, Натуральная	0
МЕХА И ШКУРЫ	ПОКРЫТИЕ	ЦЕНА	КАЧЕСТВА	ВЕС
Полный комплект	1 все	6 зк	НЕТ	3
Плащ	1 руки, тело и голова	5 зк	НЕТ	
Кожаные штаны	1 ноги	1 зк	НЕТ	
Куртка	1 руки и тело	4 зк	НЕТ	
Жилет	1 тело	2 зк	НЕТ	
Капюшон	1 голова	5 зк	НЕТ	
СТЕГАНАЯ БРОНЯ	ПОКРЫТИЕ	ЦЕНА	КАЧЕСТВА	ВЕС
Полный комплект	1 все	11 зк	НЕТ	2
Акетон	1 руки, тело и ноги	9 зк	НЕТ	
Штаны	1 ноги	2 зк	НЕТ	
Стёганный Зипун	1 руки и тело	8 зк	НЕТ	
Дуплет	1 тело	4 зк	НЕТ	
Прошита шапка	1 голова	10 сш	НЕТ	
КОЖАНАЯ БРОНЯ	ПОКРЫТИЕ	ЦЕНА	КАЧЕСТВА	ВЕС
Полный комплект	2 все	20 зк	НЕТ	3
Гетры	2 Ноги	4 зк	НЕТ	
Кожанный защитный камзол	2 Руки и тело	14 зк	НЕТ	
Жилет	2 тело	8 зк	НЕТ	
Шляпа с полями	2 голова	1 зк	НЕТ	
БРИГАНТИНА	ПОКРЫТИЕ	ЦЕНА	КАЧЕСТВА	ВЕС
Полный комплект	3 все	33 зк	НЕТ	4
Панцирь	3 тело	12 зк	НЕТ	
Сюрко	3руки, тело и ноги	29 зк	НЕТ	
Набедренники	3 ноги	7 зк	НЕТ	
Барбют	3 голова	2 зк	НЕТ	

КОЛЬЧУГА	ПОКРЫТИЕ	ЦЕНА	КАЧЕСТВА	ВЕС
Полный комплект	4 все	65 зк	Тяжелая	5
Хауберк	4 руки, тело и ноги	58 зк	Тяжелая	
Шоссы	4 ноги	13 зк	Тяжелая	
Рубаха	4 руки и тело	46 зк	Тяжелая	
Нагрудник	4 тело	26 зк	Тяжелая	
Капюшон	4 голова	7 зк	Тяжелая	
ПЛАСТИНЧАТЫЕ ЛАТЫ	ПОКРЫТИЕ	ЦЕНА	КАЧЕСТВА	ВЕС
Полный комплект	5 все	88 зк	Тяжелая	6
Нагрудник	5 тело	35 зк	Тяжелая	
Паулдроны	5 руки	26 зк	Тяжелая	
Набедренники	5 ноги	17 зк	Тяжелая	
Авентайл (Открытый шлем с бармицей)	5 голова	10 зк	Тяжелая	
СПЛОШНЫЕ КОВАННЫЕ ЛАТЫ	ПОКРЫТИЕ	ЦЕНА	КАЧЕСТВА	ВЕС
Полный комплект	4 все	179 зк	Тяжелая	7
Нагрудник	6 тело	72 зк	Тяжелая	
Паулдроны	6 руки	54 зк	Тяжелая	
Поножи	6 ноги	36 зк	Тяжелая	
Бацинет	6 голова	17 зк	Тяжелая	



КАЧЕСТВА ЩИТОВ

- ЗАЩИТНОЕ:** Щиты и оружие с этим Качеством добавляет +10 Базового Шанса к Парированию.
- ЛЕГКОЕ:** Когда оружие или щит с этим Качеством держится в неосновной руке, при атаке оружием ближнего боя в основной руке, добавь +1 к Урону.
- ПРИКРЫТИЕ:** Щит с таким этим Качеством может быть использован для Парирования Дистанционных атак.

ЩИТЫ	ХВАТ	КАЧЕСТВА	ВЕС	ЦЕНА
Баклер	Одноручный	Защитный	1	1 зк
Деревянный щит	Одноручный	Защитный, Легкий	1	2 зк
Металлический щит	Одноручный	Защитный, Прикрытие	2	3 зк

ЗАРПЛАТА

В таблице ниже приведена оплата за день работы. За каждый Ранг Навыка, требующийся для работы, оплата увеличивается на +10%. Если у Персонажа есть хотя бы один Ранг в требуемом Навыке, он будет обеспечен скудной едой и дешёвыми жильём на период работы.

РАБОТА	ПЛАТА	РАБОТА	ПЛАТА
Аптекарь	52 мп	Палач	100 мп
Боейр	60 мп	Парфюмер	52 мп
Бронник	72 мп	Пастух	2 мп
Врач	60 мп	Писец	44 мп
Геральд	64 мп	Повар	12 мп
Гробовщик	40 мп	Погонщик	28 мп
Драпировщик	24 мп	Портовый грузчик	2 мп
Дрессировщик	16 мп	Послушник	2 мп
Игрушки	52 мп	Продавец льда	24 мп
Каменщик	76 мп	Проститутка	2 мп
Картограф	60 мп	Рабочий	3 мп
Кожевник	28 мп	Рыбак	8 мп
Кожедел	24 мп	Свечник	24 мп
Конюх	36 мп	Скотовод	3 мп
Кораблестроитель	52 мп	Слесарь	68 мп
Крысолов	24 мп	Слуга	2 мп
Кузнец	64 мп	Стеклодув	72 мп
Кузнец по деталям	52 мп	Столяр	28 мп
Куртизанка	28 мп	Стряпчий	60 мп
Лексикограф	52 мп	Судебный Пристав	52 мп
Лесник	32 мп	Телохранитель	80 мп
Мельник	28 мп	Трактирщик	24 мп
Моряк	28 мп	Траппер	4 мп
Мудрец	68 мп	Тюремщик	3 мп
Наёмник	35 мп	Угольщик	24 мп
Носильщик фонаря	1 мп	Фермер	2 мп
Оружейник	44 мп	Цирюльник	52 мп
Охотник	4 мп	Шахтёр	4 мп
Палаточник	32 мп	Шут	2 мп

ОБЩИЕ УСЛУГИ

В таблице приведены разовая оплата за разные виды услуг. Обычно оплата вносится до оказания услуги.

ОБЩИЕ УСЛУГИ	ЦЕНА	ОБЩИЕ УСЛУГИ	ЦЕНА
Бальзамирование	20 зк	Похороны в именной могиле	7 зк
Бритьё и стрижка	2 мп	Похороны в склепе	6 сш
Взятка вышибале	4 мп	Предсказания	4 мп
Взятка стражнику	1 зк	Представитель в суде	1 зк
Визит к врачу	9 сш	Представление министреля	1 сш
Визит к Цирюльнику	3 сш	Приют или богадельня	7 сш
Гид по городу	4 мп	Путешествие в дилижансе за день	1 зк
Денежный заём за день	5%	Путешествие в обозе за день	1 зк
Дешевое тату	6 мп	Путешествие в телеге за день	15 сш
Компания куртизанки на день	1 зк	Путешествие по морю за день	1 зк
Компания проститутки	4 мп	Путешествие по реке за день	2 сш
Милостыня, если ты Аристократ	3 мп	Распространить слухи с помощью нищих	8 мп
Милостыня, если ты Бюргер	2 мп	Составление завещания или клятвы верности	3 зк
Милостыня, если ты Простолюдин	1 мп	Составление контракта	1 зк
Обмен валют	5%	Театр	4 мп
Отвлечь нищих	11 мп	Тренировка лошади	3 зк
Перевод документов за страницу	3 сш	Тренировка охотничьей собаки или сокола	3 зк
Плата за мост	1 мп	Чаевые музыканту	2 мп
Подковать лошадь	5 сш	Чаевые слуге	1 мп

АТАКИ ПО ПЛОЩАДИ

КОНУС: Длина 16 ярдов, 1 ярд в начале, 5 ярдов в конце. Ты можешь прицеливаться так, чтобы не задеть союзников. Это требует Проверки Внимания.
РАЗРЫВ: радиус 6 ярдов.
ВЗРЫВ: радиус 10 ярдов.

ЖИВОТНЫЕ И ТРАНСПОРТ

ЖИВОТНЫЕ И ТРАНСПОРТ	ЦЕНА	ЖИВОТНЫЕ И ТРАНСПОРТ	
Большой крытый дилижанс или фургон	75 зк	Маленький но жестокий пес	4 зк
Бык	23 зк	Овца	3 зк
Гусь	8 мп	Охотничий пес	8 зк
Двухколесная повозка	23 зк	Паланкин	5 зк
Двухмачтовое судно	4167 зк	Паром	20 зк
Дорогая карета	333 зк	Речная баржа	210 зк
Драккар или галера	3125 зк	Ручная тележка	2 зк
Замена колеса	3 зк	Рыбацкая лодка или ялик	200 зк
Замена колеса с железными спицами	5 зк	Сани	5 сш
Замена оси	1 зк	Свинья	1 зк
Колесница	20 зк	Собачья упряжка	4 зк
Корова	17 зк	Сокол	3 зк
Котёнок	2 мп	Телёнок	11 зк
Ладья	1996 зк	Торговое судно или кнорр	833 зк
Лошадь (дестриэ)	952 зк	Трехмачтовое судно	6250 зк
Лошадь (иноходец)	90 зк	Утка	3 мп
Лошадь (ронси)	100 зк	Цыплёнок	4 мп
Лошадь (рысак)	287 зк	Шлюпка	30 зк
Лошадь (тягловая)	21 зк	Ягненок	1 зк

Рысак - быстрая скаковая и охотничья лошадь, предназначалась для рыцарей и оруженосцев.
Ронси - дешевая повседневная лошадь для сквайров, оруженосцев и व्यюков
Дестриэ - боевой, тяжелый, очень сильный (способный смести десяток пехотинцев одновременно) и крупный конь.
Иноходец - хорошо выезженная лошадь с очень мягкими движениями для дам и торжественных выездов знати.
Тягловая - лошадь не предназначенная для верховой езды, рабочий тяжеловоз.

ЧЁРНЫЙ РЫНОК

Чтобы купить эти товары, персонаж должен обладать связями и доверием в определенных криминальных кругах. Цены всех отрав и веществ приведены за одну дозу.

ТОВАРЫ	ЦЕНА
Бесогон	3 зк
Зверогон	3 зк
Кладбищенский корень	3 зк
Красный мухоморы	13 сш
Людогон	3 зк
Монстрогон	3 зк
Отмычки	4 зк
Чёрный корень	3 зк
Чёрный Лотос	2 зк
Яд змеи	2 зк
Яд паука	2 зк
Яд скорпиона	1 зк

ИНСТРУМЕНТЫ БЮРОКРАТА

ИНСТРУМЕНТЫ	ЦЕНА	ИНСТРУМЕНТЫ	ЦЕНА
Атлас известного мира	54 зк	Молитвенник	8 зк
Бумага за лист	2 мп	Набор писца	3 зк
Весы	8 зк	Научная книга	1 зк
Дешёвая Карта	13 сш	Перо или кисть	4 мп
Инструменты для ремесла	17 зк	Песочные часы	1 зк
Карта города	1 зк	Печатный пресс	1333 зк
Карта провинции	7 сш	Постер о розыске	2 мп
Классная доска	3 сш	Почтовый голубь	7 сш
Ключ и замок	1 зк	Пыточные инструменты	2 зк
Книга Тайной магии	8 зк	Религиозная статуя	6 зк
Лоция	5 зк	Рунные камни	3 сш
Лупа	13 сш	Склянка чернил	7 сш
Магнит	7 сш	Туба для свитков	3 сш
Маленькое зеркальце	2 зк	Счеты	7 сш
Медаль	2 сш	Ящик бейлифа	3 зк

ОДЕЖДА

ОДЕЖДА	ЦЕНА	ОДЕЖДА	ЦЕНА
Белье	3 сш	Плащ и накидка охотника на ведьм	4 зк
Военный мундир	4 зк	Плащ разведчика	2 зк
Дешевое кольцо	12 сш	Поношенная одежда	7 сш
Дешевое ожерелье	1 зк	Превосходная одежда	20 зк
Дорогое кольцо	23 зк	Простая одежда	1 зк
Дорогое ожерелье	44 зк	Просторная роба	2 зк
Кожаные сандалии	1 зк	Рваное тряпье	3 сш
Кошель	2 мп	Ручная бритва	3 сш
Крепкая одежда путешественника	15 сш	Святой символ	3 сш
Кричащий наряд	3 зк	Склянка вонючих духов	1 зк
Маска для выступления	2 зк	Склянка хороших духов	4 зк
Маска разбойника	1 зк	Стильная одежда	5 зк
Митра	3 зк	Стильная шляпа	2 зк
Монокль	5 зк	Табакерка	7 мп
Мягкая обувь	2 зк	Тёмная одежда	1 зк
Накидка	3 зк	Тёплый жилет	3 сш
Нарядная обувь	8 зк	Трость	3 зк
Нарядный парик	4 зк	Тяжёлые ботинки	5 зк
Очки	2 зк	Шляпа охотника на ведьм	4 сш

РАЗВЛЕЧЕНИЯ

РАЗВЛЕЧЕНИЯ	ЦЕНА	РАЗВЛЕЧЕНИЯ	ЦЕНА
WFRP 3е	666 зк	Наплечники для Кровавого блица	2 сш
Билет в бойцовую яму	7 мп	Настольная игра	1 зк
Билет на скачки	7 сш	Песня барда	4 мп
Боченок бренди	53 зк	Плата за вход	3 мп
Букет увядших цветов	7 мп	Покерные кости	7 мп
Букет хороших цветов	4 зк	Раздутый свиной пузырь для Кровавого блица	8 мп
Выступление труппы	2 сш	Стопка бренди	3 сш
Гулянка словно у лордов	15 зк	Струнные музыкальные инструменты	23 зк
Домино	2 зк	Театр в ложе	19 зк
Духовые музыкальные инструменты	3 зк	Театр в партере	18 сш
Звериные бои	1 сш	Театр на балконе	6 мп
Игра в бабки	1 сш	Теннисный сет	81 зк
Игра в карты	1 зк	Ударные музыкальные инструменты	2 зк
Игральные кости	6 сш	Участие в чемпионате	4 сш
Крикет	11 зк	Шахматы	13 зк
Крокет	9 зк	Шикарный приём	209 зк
Кулачные бои	3 сш	Шкатулка	28 зк

НЕДВИЖИМОСТЬ

Вероятно когда-то у тебя был дом... Пока его не сожгли мутанты и еретики. Приблизительно одна треть стоимости имущества тратится в год на его содержание.

НЕДВИЖИМОСТЬ	ЦЕНА
Акр бесплодной земли	7 сш
Акр доходной земли	1 зк
Акр плодородной земли	14 сш
Гиддхолл	666 зк
Городской дом	500 зк
Грязная лачуга	30 зк
Доходная мастерская	1700 зк
Жильё привратника	150 зк
Заброшенный магазинчик	1100 зк
Небольшой винный погреб	1433 зк
Ограда за ярд	1 сш
Палатка на рыночной площади	28 зк
Полуразрушенный особняк	1600 зк
Придорожная часовня	267 зк
Причал с лачугой	43 зк
Разрешение на шахтерство	7 зк
Родовой особняк	7200 зк
Сарай (амбар, коровник или конюшни)	37 зк
Скромные апартаменты	150 зк
Смотровая башня	6000 зк
Станция дилижансов и гостиница	1600 зк
Стойло	27зк
Сторожка	250 зк
Укреплённый замок	10000 зк
Усадьба	90 зк
Церковный собор	5833 зк

ОСВЕЩЕНИЕ

ОСВЕЩЕНИЕ	ЦЕНА
Бочонок пороха	13 зк
Фляга масла	1 сш
Коробок спичек	1 мп
Кремний и огниво	4 сш
Лампа	2 сш
Мешок угля	1 сш
Свеча	1 сш
Факел	3 мп
Фонарь	2 зк
Хворост на один костёр	1 сш
Штормовой фонарь	4 зк

ИСТОЧНИК	ДЛИТЕЛЬНОСТЬ	СВЕТЛО КАК ДНЁМ	ПЛЯШУЩИЕ ТЕНИ	ПОЛНАЯ ТЕМНОТА
Большой костёр	три часа	1 до 30 ярдов	31 до 59 ярдов	60+
Костёр на привале	девять часов	1 до 15 ярдов	16 до 39 ярдов	40+
Лампа	шесть часов	1 до 5 ярдов	6 до 19 ярдов	20+
Свеча	три часа	1 до 5 ярдов	6 до 9 ярдов	10+
Спичка	одна минута	1 ярд	2 до 4 ярдов	5+
Факел	один час	1 до 10 ярдов	11 до 29 ярдов	30+
Фонарь	шесть часов	1 до 15 ярдов	16 до 39 ярдов	40+

ЖИЛЬЁ И ЕДА

ЖИЛЬЁ И ЕДА	ЦЕНА	ЖИЛЬЁ И ЕДА	ЦЕНА
Бокал рома	3 сш	Кувшин сидра	6 сш
Бокал столового вина	2 мп	Мешочек тораксом	1 сш
Бокал хорошего вина	1 сш	Ночь в общей зале	1 сш
Большая бочка медовухи	15 зк	Ночь в отдельной комнате	5 сш
Бочонок бренди	53 зк	Ночь на заднем дворе	1 мп
Бочонок виски	43 зк	Ночь под столами	6 мп
Бочонок рома	64 зк	Полбочки пива	10 зк
Бочонок Эля	16 сш	Полбочки сидра	12 зк
Бурдюк столового вина	1 зк	Полбочки эля	3 зк
Бурдюк хорошего вина	35 зк	Рог медовухи	1 сш
Горячая трапеза достойная простолюдина	4 мп	Стойло для лошади с кормежкой за ночь	8 мп
Горячая трапеза, достойная аристократа	1 сш	Стойло для мула за ночь	4 мп
Горячая трапеза, достойная бургера	8 мп	Стойло для собаки с кормежкой за ночь	3 мп
Кружка пива	7 мп	Стойло для ястреба с кормежкой за ночь	3 мп
Кружка Эля	3 мп	Стопка бренди	3 сш
Кубок глинтвейна	1 сш	Стопка виски	3 сш

МЕДИЦИНА

МЕДИЦИНА	ЦЕНА	МЕДИЦИНА	ЦЕНА
Ампула Амальгамы	1 зк	Маска чумного доктора	2 зк
Бинты за полоску	1 сш	Мешочек семян опиума	1 зк
Бутылка пиявок (9 использований)	3 сш	Накладной нос ветерана	7 сш
Бутылка пойла	4 сш	Нога ветерана	1 зк
Глазная повязка ветерана	2 мп	Порция корня мандрагоры	7 сш
Глоток Лауданума	4 зк	Противоядие за дозу	18 зк
Горшок мёда (9 использований)	3 сш	Склянка горькой соли	2 сш
Доза тинктуры	1 зк	Склянка королевской воды	18 зк
Капсула нюхательных солей	7 сш	Склянка святой воды	4 сш
Корень волкобоя	2 сш	Склянка селитры	1 сш
Кристалл киновари	7 сш	Тряпьё на повязки	1 мп
Кулак или ботинок ветерана	9 сш	Хирургические инструменты	18 зк

КАБИНЕТ АПОТЕКАРИЯ

Бинты: перевязка ран, кровопускание,
Бутылка пиявок: Кровопускание, Психохирургия
Киноварь: Амальгама, Красная Смерть
Горькая соль: Нюхательные соли
Святая вода: Серая Чума
Горшок мёда: Бинты
Лауданум: Токсины, Восстановление Урона
Корень Мандрагоры: Делирианты, Filth Fever
Опус: Лауданум, Хирургия, Тинктура, Уход за увечьями
Амальгама: Подавление Расстройств, Психохирургия, Венерические заболевания
Тряпьё: Бинты
Пойло: КРОВАВЫЙ Понос, Бутылочная Бомба
Королевская вода:
Селитра: Порох, Королевская вода
Нюхательные Соли: Тепловой удар, Восстановление Стресса, Токсины
Хирургические инструменты: Обморожение, Серая Чума, Хирургия, Красная Смерть, Венерические Заболевания, Орск МОлт
Тинктура: Игнорирование Увечий
Волкобой: Восстановление от Кладбищенской Лихорадки

СНАРЯЖЕНИЕ ДЛЯ ГЛАУШИ

СНАРЯЖЕНИЕ	ЦЕНА	СНАРЯЖЕНИЕ	ЦЕНА
Альпинистские крючья	2 сш	Лыжи и палки	3 зк
Астролябия	41 зк	Молоток и гвозди	1 сш
Бандольера	1 сш	Набор для выживания	4 зк
Банка клея	2 сш	Ножны для двуручного оружия	2 зк
Большая сумка	1 сш	Ножны для одноручного оружия	1 зк
Бочка, ящик или сундук	7 сш	Охотничий рог	8 зк
Бурдюк	8 мп	Палатка на двоих	7 зк
Веревка за ярд	2 сш	Палатка на одного	5 зк
Веревка скалолаза	5 сш	Пороховница	3 сш
Вещмешок	16 сш	Поясная сумка	4 сш
Деревянные коньки	3 зк	Рюкзак	2 сш
Железные кандалы	1 зк	Свисток	5 сш
Замок и ключ	1 зк	Снегоступы	1 зк
Заплечная сумка	1 сш	Спальный мешок	2 зк
Камуфляж	3 зк	Сторожевой пес	1 зк
Капкан	2 зк	Телескоп	15 зк
Колчан	1 сш	Удочка с крючком	1 сш
Компас	5 зк	Упряжь и седло	11 зк
Консервированные рационы на день	4 мп	Фляга	2 сш
Крюк-кошка	1 зк	Щелевые очки	5 сш
Крючья или шипы	2 сш	Ярмарочный шатёр	40 зк

В набор для выживания входит стальной нож, небольшой топорик, компас, ярд медной лески, розжиг для костра, крючки и лески для рыбалки, иглы, нитки, бинты, точильные камни.

СУМКИ

Персонаж может использовать только одну сумку, чтобы улучшить свой Лимит Нагрузки. Кроме того, в них нельзя хранить оружие, броню и щиты.

Вещмешок +3 к Лимиту Нагрузки ВЕЩМЕШОК

Рюкзак +2 к Лимиту Нагрузки РЮКЗАК

Поясная или Заплечная сумка +1 к Лимиту Нагрузки

КАЧЕСТВО ТОВАРОВ

ГРУБЫЕ ВЕЩИ: цены предметов и вещей приведены для качества, подходящего для простолюдина. Это не значит, что вещи плохие или испорченные - они исполняют свои функции полностью, просто грубые, простые и без украшений.

ХОРОШИЕ ВЕЩИ: вещи этого качества украшены и более изящны, достаточные для демонстрации статуса их обладателя - Бюргера. Для определения их цены - просто умножьте базовую цену на два.

ПРЕВОСХОДНЫЕ ВЕЩИ: богато украшенные и изготовленные лучшими мастерами, эти вещи соответствуют статусу Аристократу. Для определения цены на них - просто умножьте базовую цену на три. Кроме того, все вещи за эту цену получают Качество Мастерские.

КАЧЕСТВО УСЛУГ

Хотя, в большинстве случаев, ты не заметишь большой разницы между исполнением трубадура на ярмарке и в бальной зале замка, посещение более дорого цирюльника может обладать вполне реальными преимуществами. По решению Ведущего, за дополнительную плату услуги могут давать лучший результат.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ

Для того, чтобы изготовить любой предмет из настоящей главы, Персонаж обязательно должен владеть соответствующей Специализацией в Навыке. Также ему необходима подходящая мастерская и материалы.

СТОИМОСТЬ И МАТЕРИАЛЫ: Стоимость материалов приблизительно равна половине стоимости изготавливаемого предмета. Где-то добыть необходимые материалы легче (и дешевле), а где-то сложнее.

УМЕНЬШЕНИЕ СТОИМОСТИ: Если Персонаж обладает хотя бы одним Рангом Навыка в Ремесле, то он может попытаться уменьшить стоимость работы, обращаясь к гильдиям ремесленников либо другим ремесленникам. Сложность такого обращения зависит от решения Ведущего. При успешной Проверке Ремесла, ты можешь купить необходимые материалы дешевле за каждые 6 пунктов [БС]. При Критическом Успехе, твой [БС] умножается на три, для определения конечной стоимости:

- ❖ [БС] 1 до 6: покупка за 40% от цены изготавливаемого предмета
- ❖ [БС] 7 до 12: покупка за 30% от цены изготавливаемого предмета
- ❖ [БС] 13+: покупка за 20% от цены изготавливаемого предмета

Провал Проверки Ремесла не влечет последствий, но Критический Провал означает, что необходимые ресурсы вообще не доступны тебе, до изменения обстоятельств.

ВРЕМЯ: Основным правилом для определения времени, необходимого на производство любой вещи, следующее: за каждую золотую крону или меньше, необходимо потратить один день на изготовление. Если ты можешь нанять помощников или использовать помощь других Персонажей (естественное, и помощникам и Персонажам также необходимо обладать соответствующей Специализацией), то ремесленник уменьшает время, поделив его на количество работников, до максимума в девять помощников (округление вниз)\). Например, изготовление полных лат, стоимостью 179 золотых крон займет 179 дней. Однако при наличии 7 ремесленников, работающих над этим делом, общее время составит 22 дня (179/8).

УСПЕШНОСТЬ: Успешная Проверка Навыка приводит к тому, что предмет изготовлен. Провал - означает, что необходимо начать все с начала (в том числе, приобрести необходимые материалы заново).

ГЛАВА 8. БОЙ

ХОД И ПУНКТЫ ДЕЙСТВИЯ. Ход длится 10 секунд. В начале своегохода Персонаж получает 3 Пункта Действия, которые может потратить на различные действия в течение Хода или оставить для Реакции во время Хода противника. Все непотраченные Пункты Действия не переносятся на следующий Ход.

ЛАДДЕР ИНИЦИАТИВЫ. Перед началом каждый персонаж бросает 1Д10 и добавляет свою Инициативу. Инициатива сохраняется на весь бой. Персонажи действуют от большей Инициативы к меньшей. При равенстве, первенство определяется [БВ]. ЕСЛИ [БВ] одинаковый - сделайте новый бросок, для определения, кто из них ходит первым. Кроме того, на инициативу влияет Перегрузка.

КОСТЬ ЯРОСТИ. Для определения Урона, персонаж бросает 1д6 Кость Ярости. Каждый раз, когда на Косте Ярости выпадает 6, брось дополнительную Кость Ярости. Продолжай бросать и прибавлять, пока выпадает 6. Кость Ярости используется только для оружие. Магия использует свои собственные правила.

ВНЕЗАПНОСТЬ. Если кто-то был захвачен врасплох, его противники получают дополнительный Ход, бросают дополнительную 1д6 Кость Ярости, и все захваченные врасплох противники считаются Беззащитными (не могут использовать Реакции).

СОСТОЯНИЯ И ЭФФЕКТЫ В БОЮ

В схватке. Персонаж сражается в ближнем бою, на расстоянии менее метра от противника. При попытке выйти из боя, может получить Свободную Атаку.

Ослеплён. Не может использовать Антимэгию, Уклоняться и Парировать.

В захвате. Не может использовать никакие действия, кроме попыток Сопротивления Захвату.

Беззащитен. Не может использовать никакие Реакции.

Безоружен. Потерял оружие.

Беспомощен. Не может использовать никакие Реакции, считается Беззащитным и может быть Убит! успешной атакой. Не требуется бросков, для успешного убийства. Действует, когда персонаж спит, без сознания или придавлен тяжелым предметом.

Вдохновлен. Временно получает +1 к Урону и Порогу Стресса до конца боя.

Запуган. Временно получает -1 к Урону и Порогу Стресса до конца боя.

Вырублен. Без сознания и Беспомощен, пока не придёт в себя.

Лежит. Распластан и получает дополнительную 1д6 Кость Ярости к Урону.

Оглушен. Получает на один Пункт Действия меньше в начале своего Хода.

Захвачен врасплох. Получает дополнительную 1д6 Кость Ярости к Урону и Беззащитен.

Верхом. Когда ты сражаешься верхом и атакуешь пешего противника, добавь дополнительную 1д6 Кость Ярости к Урону. Каждый раз, когда твой скакун получает Увечье или Кровотечение, ты должен пройти Проверку Дрессировки, чтобы сохранить контроль над ним. При провале, ты не можешь использовать Движение на своём следующем Ходе. При Критическом провале, скакун встаёт на дыбы, сбрасывая тебя, и бежит (невозможно успокоить, пока не пройдёт час). Получи 1Д10+1 Урона и ты Лежишь. Кроме того, ты можешь топтать скакуном противников. За 1 ПД пройди Проверку Верховой Езды. При успехе, противник получает Урон в размере 1Д10+[БТ] твоего скакуна. При Критическом Успехе, твой противник сбит с ног и Лежит. Противник может только Уклоняться от этой атаки.

Окружен. Когда атакующих в 6 раз больше, каждый из них получает дополнительную 1д6 Кость Ярости к Урону в ближнем бою.

Критический Успех. Противник считается Беззащитным и не может Парировать Рукопашную атаку, Уклоняться от Дистанционной Атаки, использовать Антимэгию или Сопротивляться Опасным Трюкам и Магии.

Критический Провал. Ты получаешь 2Д10+2 Стресса.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ	ПД	ОПИСАНИЕ	ДЕТАЛИ
РЫВОК	2	Переместись на Движение x2 и добавь 1д6 Кость Ярости к Урону.	Чтобы получить дополнительную Кость Ярости к урону, необходимо переместиться минимум на 3 метра и после этого успешно атаковать оружием ближнего боя в том же Ходе. Если ты покидаешь Схватку, то провоцируешь Свободную Атаку.
ВСТАТЬ	2	Поднимись из положения Лёжа и переместись на 1 метр. Оседлай лошадь или заберись на транспорт. Провоцирует Свободную Атаку.	Также поднимись с корточек. Если у тебя есть хотя бы один Ранг в Координации, ты можешь Встать за 1 ПД. Если ты покидаешь Схватку, то провоцируешь Свободную Атаку.
МАНЁВР	2	Переместись на 1 метр, выйдя из Схватки, избегая Свободных Атак.	
БЕГ	3	Переместись на Движение x3, получи +3 к Порогу Урона. Провоцирует Свободную Атаку.	Ты получаешь бонус к Порогу Урона до начала своего следующего Хода. Если ты покидаешь Схватку, то провоцируешь Свободную Атаку.
УКРЫТИЕ	1	Переместись на 1 метр и спрячься за	+3 если скрыт по колено, +6 если скрыт по пояс, +9

		укрытие. Получаешь +3, +6 или +9 Порогу Урона, в зависимости от высоты укрытия. Провоцирует Свободную Атаку.	если скрыт почти полностью. Если ты покидаешь Схватку, то провоцируешь Свободную Атаку.
ХОДЬБА	1	Переместись на Движение х1. Провоцирует Свободную Атаку.	Также можешь перемещаться на коленях и локтях на расстояние [БЛ]. Труднопроходимая местность: грязь, глубокий снег, ледяные ручьи, корни могут создать дополнительные трудности в бою. Персонажи не могут совершать Рывок, Манёвр или Бег. ТИПЫ ДВИЖЕНИЯ: другие типы Движения увеличивают стоимость на 1 ПД. Кроме того, тебе нужно пройти Проверку соответствующего Навыка. При успешной Проверке, тебе не нужно проходить снова, пока ситуация не изменится. Расстояние: [БТ]-3 когда лезешь (минимум 1). [БЛ]-1когда крадёшься (минимум 1). [БТ]-1 когда плывешь (минимум 1). [БЛ]+4 на собачьей упряжке [БЛ]+5 на тягловой лошади. [БТ]+5 на дилижансе или фургоне [БЛ]+6 на лошади ронси [БТ]+6 на карете. [БЛ]+7 на иноходце [БТ]+7 на коляске [БЛ]+8 на рысаке [БТ]+8 на колеснице [БЛ]+9 на лошади дестриэ Если ты покидаешь Схватку, то провоцируешь Свободную Атаку.
АТАКУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ	ПД	ОПИСАНИЕ	ДЕТАЛИ (МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ТОЛЬКО ОДНО АТАКУЮЩЕЕ ДЕЙСТВИЕ В ХОД)
ТОЧНАЯ АТАКА	2	Пройди Проверку Боевого Навыка. Противник не может Парировать или Уклониться.	При успехе, нанеси Урон, равный [ББ] и 1к6 Кости Ярости. Нельзя использовать с дальнобойным оружием в Ближнем бою, если у оружия нет Качества Пороховое.
ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МАГИИ	Раз.	1 ПД для Младшей Магии, 2 ПД для Малой Магии и 3 ПД для Великой Магии.	Ты можешь использовать только одно заклинание за Ход.
РУКОПАШНАЯ АТАКА	1	Пройди Проверку Боевого Навыка. Противник может Парировать.	При успехе, нанеси Урон, равный [ББ] и 1к6 Кости Ярости.
ДИСТАНЦИОННАЯ АТАКА	1	Пройди Проверку Боевого Навыка. Противник может Уклониться от неё и Парировать, если вооружён щитом. Нельзя использовать в Ближнем бою, если не вооружён оружием с Качеством Пороховое.	При успехе, нанеси Урон, равный [ББ] и 1к6 Кости Ярости. Нельзя использовать с дальнобойным оружием в Ближнем бою, если не вооружён оружием с Качеством Пороховое. Ближняя Дистанция: 0 Средняя Дистанция: -10% Дальняя Дистанция: -20% Сверхдальняя Дистанция: -30% и Кость Ярости не добавляется к Урону.
ОПАСНЫЕ ПРИЕМЫ	ПД	ОПИСАНИЕ	ДЕТАЛИ (От Опасных Приемов нельзя Увернуться или Парировать, им можно только Сопротивляться. Ты можешь использовать только один Опасный Приём в Ход)
ЗАХВАТ	1	Пройди Проверку Атлетики. Противник должен Сопротивляться Атлетикой или оказаться В захвате, получить 1Д10+БТ Стресса немедленно и каждый твой Ход, пока успешно не Сопротивляется.	Если противник останется Без Сил! от Захвата, то он падает Без сознания! на количество Ходов равное твоему [БТ]. Поддержка Захвата тратит 3 ПД и не требует каких-либо бросков. Противник может Сопротивляться захвату каждый раз в начале своего Хода.

			Ты также не можешь совершать каких-то действий, но отпустить Захват в любой момент. Если ты получаешь 1 или больше Ранений, пока держишь Захват, ты автоматическим его раскрываешь.
ГРЯЗНЫЕ УЛОВКИ	1	Пройди Проверку Хитрости. Противник должен Сопrotивляться Вниманием или будет Ослеплён. Не может использовать Антимагию, Уклоняться или Парировать до своегохода.	
ОБЕЗОРУЖИВАНИЕ	1	Пройди Проверку Координации. Противник должен Сопrotивляться Координацией или будет Безоружен. Он теряет оружие и не может использовать руку (в том числе для атак) до следующегохода.	
ВЫРУБАНИЕ!	1	Когда противник Беззащитен или Захвачен врасплох, пройди Проверку Атлетики. При успехе противник Вырублен. Он Беззащитен и Без Сознания! твой [БТ]ходов и получает 2Д10+ББ Стресса.	
РАСКОЛ ЩИТА	1	Пройди Проверку Боевого Навыка. Противник должен Сопrotивляться Стойкостью или его щит получит Качество Разрушено!	Щит с Качествен Разрушено! Нельзя использовать для Парирования. Щиты с Качествен Выкован Мастером нельзя Разрушить. Ты можешь использовать Раскол Щита только вооруженный двуручным оружием или оружием с Качествен Разнохват.
ОГЛУШАЮЩИЙ УДАР	1	Пройди Проверку Атлетики. Противник должен Сопrotивляться Стойкостью или будет Оглушён. Он получает на 1 ПД меньше в начале своегохода, пока успешно не пройдёт Сопrotивление	Противник не может быть целью нескольких Оглушающих Ударов в один момент.
СБИВАНИЕ	1	Пройди Проверку Координации или Атлетики, если ты совершал Рывок. Противник должен Сопrotивляться Координацией или Упадёт. Все атаки по нему получают дополнительную 1д6 Кость Ярости.	

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	ПД	ОПИСАНИЕ	ДЕТАЛИ
КАНАЛ СИЛЫ	1	Ты пытаешься увеличить шансы успеха Использования Магии в течение боя.	До или после объявления Сложности, ты можешь использовать Канал Силы. Чтобы использовать его, ты должен обладать книгой заклинаний или молитвенником в руках.
ВДОХНОВЛЯЮЩИЕ СЛОВА	1	Пройди Проверку Лидерства, # союзников, равное [БО] получает +1 к Урону и Порогу Стресса до конца боя. Используется один раз за бой.	Сложность Проверки Лидерства определяется твоим состоянием, Здоров: +20% Легко Ранен: +10% Средне Ранен: 0% Серьезно Ранен: -10% Мучительно Ранен: -20% При Критическом Успехе, вдохновлённые союзники снимают по одному Последствию Стресса. Вдохновляющие Слова действуют до конца боя или пока не подпадут под воздействие Литании Ненависти или Напряжения, Страх или Ужаса. Союзники могут быть целью Вдохновляющих Слов только один раз за бой. ТЫ не можешь использовать Вдохновляющие

			Слова, если ты находишься под эффектами Напряжения, Страх, Ужаса или Литании Ненависти.
ЛИТАНИЯ НЕНАВИСТИ	1	Пройди Проверку Запугивания, # противников, равное [БО] получает -1 к Урону и Порогу Стресса до конца боя. Используется один раз за бой.	Сложность Проверки Запугивания определяется твоим состоянием, Здоров: +20% Легко Ранен: +10% Средне Ранен: 0% Серьезно Ранен: -10% Мучительно Ранен: -20% При Критическом Успехе, напуганные противники получают по одному Последствию Стресса. Литаниях Ненависти длится до конца боя или пока союзники не подпадут под воздействие Вдохновляющих Слов. Противники могут быть целью Литании Ненависти только один раз за бой. Ты не можешь использовать Литанию Ненависти, если ты находишься под эффектами Напряжения, Страх, Ужаса.
ПЕРЕЗАРЯДКА	Раз.	Перезарядка оружия дальнего боя.	Если Перезарядка требует больше одногохода, ты считаешься Беззащитным, пока не завершишь Перезарядку.
ПРИЦЕЛИВАНИЕ	1-2	Потрать 1 ПД для +10 Базового Шанса к следующей Атаке или Опасному Приему на этом ходу. Если ты потратил 2 ПД, получи +20 Базового Шанса.	Противник получает штраф, равный твоему бонусу от Прицеливания на Уклонение и Парирование.
ОЖИДАНИЕ	0	Жди, чтобы позже действовать. Перемести себя в Ладдере Инициативы на новое место до конца боя.	Если ты пытаешься прервать Ход противника, ты должен пройти Проверку Проницательности.
СМЕНА ОРУЖИЯ	Раз.	Ты можешь достать оружие, подобрать лежащее у ног, поменять оружие в руках или дать оружие союзнику. Это не требует трат ПД, если ты совершаешь это действие в начале своегохода. В другой моментхода это стоит 1 ПД.	
РЕАКЦИИ	ПД	ОПИСАНИЕ	ДЕТАЛИ
АНТИМАГИЯ	1	Пройди Проверку Сотворения. Немедленно Развей Магию.	
УКЛОНЕНИЕ	1	Пройди Проверку Координации, чтобы уклониться от Дистанционной Атаки. Ты избегаешь всего Урона. Ты получаешь Модификатор к Проверке, обратный Модификатору Атаки.	При Критическом Успехе ты не тратишь ПД на Уклонение. Ты не можешь Уклоняться, если ты Беззащитен или Беспомощен, от Подлой Атаки или Опасных Приемов.
СВОБОДНАЯ АТАКА	0	Соверши Рукопашную атаку в особых ситуациях. Противник считается Беззащитным.	Ты не можешь совершать Свободную Атаку, когда Беззащитен, Беспомощен, Лежишь, концентрируешься на Магии или с помощью оружия дальнего боя. Если у тебя нет готового оружия, ты можешь провести только атаку голыми руками.
ПАРИРОВАНИЕ	1	Пройди Проверку Боевого Навыка, чтобы парировать Рукопашную Атаку. Ты избегаешь всего Урона. Ты получаешь Модификатор к Проверке, обратный Модификатору Атаки.	При Критическом Успехе ты не тратишь ПД на Парирование. Ты не можешь Парировать, если ты Беззащитен или Беспомощен, от Подлой Атаки или Опасных Приемов. Если у тебя нет готового оружия, ты можешь Парировать голыми руками.
СОПРОТИВЛЕНИЕ	0	Сопrotивляйся эффектам Опасных Приемов, Магии и Специальных Действий.	При Критическом Успехе ты убираешь одно последствие Стресса. Ты не можешь Сопrotивляться, если ты Беззащитен или Беспомощен.

УРОН И СТРЕСС

Когда тебе нанесли Урон или Стресс, превышающий Порог Урона или Порог Стресса, ты получаешь Сдвиги по Шкале Урона или Шкале Стресса. За Сдвиги по Шкале Урона ты можешь получить Увечья. За Сдвиги по Шкале Стресса ты можешь игнорировать бонусы от Рангов Навыков.

УВЕЧЬЯ

Когда ты:
Средне Ранен брось 1д6 Кость Хаоса, выпадение 6 на кубике означает, что ты получил Среднее Увечье и 3 Порчи
Серьезно Ранен брось 2д6 Костей Хаоса, выпадение 6 на любом кубике означает, что ты получил Серьезное Увечье и 6 Порчи.
Мучительно Ранен брось 3д6 Костей Хаоса, выпадение 6 на любом кубике означает, что ты получил Мучительное Увечье и 9 Порчи.

КРОВОТЕЧЕНИЕ

Если ты получаешь Увечье и не облачен в броню, ты начинаешь Истекать Кровью. Пока Кровоточишь, ты не можешь восстанавливаться от Урона или Стресса. Кроме того, если ты Кровоточишь больше Ходов, чем твой [БТ], ты Убит!

ЖЕРТВА ЖЕТОНОВ СУДЬБЫ

Ты можешь пожертвовать 1 Жетон Судьбы чтобы избежать неминуемой смерти или получения одного Увечья.

УВЕЧЬЯ

Д100	СРЕДНЕЕ УВЕЧЬЕ	ОПИСАНИЕ
1-8	Милосердие Фортуны	Игнорируй Увечье, сохрани Метку Судьбы и продолжай сражаться!
9-16	Подбитый глаз	До полного восстановления, ты получаешь Помеху на все Проверки Навыков, полагающиеся на зрение.
17-25	Отбитые ребра	До полного восстановления, ты уменьшаешь Лимит Нагрузки на 3
26-33	Вывих плеча	До полного восстановления, каждый ход ты получаешь на 1 ПД меньше.
34-41	Потянутый локоть	До полного восстановления, ты получаешь Помеху на все действия в бою, связанные с использованием дистанционного оружия
42-49	Выбитый палец	Ты немедленно роняешь, что держал в руке. До полного восстановления,ты получаешь Помеху на все атаки с использованием оружия ближнего боя, при использовании ведущей руки.
50-58	Потянутая мышца	До полного восстановления, ты получаешь Помеху на все Проверки Навыков, основанных на Телосложении.
59-67	Шум в голове	До полного восстановления, ты уменьшаешь Инициативу на 3.
68-76	Растянутое запястье	До полного восстановления, ты не можешь ничего держать в основной руке.
77-85	Растянул пах	До полного восстановления, ты не можешь использовать Действия Движения, кроме Укрытия и Ходьбы.
86-92	Вывих лодыжки	До полного восстановления, ты уменьшаешь Движения на 3.
93-100	Неудача!	Определи Серьезное Увечье!

Д100	СЕРЬЕЗНОЕ УВЕЧЬЕ	ОПИСАНИЕ
1-8	Милосердие Фортуны	Игнорируй Увечье, сохрани Метку Судьбы и продолжай сражаться!
9-16	Сломанные ребра	Твоя броня получает качество Разрушено! До полного восстановления, ты не добавляешь Ранги Навыков, основанных на Бое, Телосложении и Ловкости.
17-25	Перелом колена	До полного восстановления, каждый раз при провале Проверки Навыка, основанного на Телосложении или Ловкости, ты получаешь 2Д10+2 физического Стресса.
26-33	Поврежденная гортань	До полного восстановления, ты должен пройти Проверку Проницательности, чтобы что-то сказать.
34-41	Травма головы	До полного восстановления, ты не можешь использовать Специальные Действия в бою.
42-49	Легкий обморок	До полного восстановления, ты Без Сил!
50-58	Контузия	До полного восстановления, ты не добавляешь Кость Ярости к Урону.
59-67	Перелом черепа	До полного восстановления, ты получаешь Помеху на любые Проверки Навыков.
68-76	Трещина в бедренной кости	До полного восстановления, ты не можешь использовать Антимэгию, Уклониться или Парировать.
77-85	Временный паралич	Ты падаешь на землю. До полного восстановления, ты не можешь двигаться.
86-92	Разорванное плечо	То, что ты держал в ведущей руке получает Качество Разрушено!. До полного восстановления, ты получаешь в начале Хода на 2 ПД меньше.
93-100	Неудача!	Определи Мучительное Увечье!

Д100	МУЧИТЕЛЬНОЕ УВЕЧЬЕ	ОПИСАНИЕ
1-8	Милосердие Фортуны	Игнорируй Увечье, сохрани Метку Судьбы и продолжай сражаться!
9-16	Изрубленное бедро	До полного восстановления, ты не можешь двигаться от боли. Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты получаешь Изъян Нога Ветерана. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Ловкости навсегда.
17-25	Церебральный паралич	До полного восстановления, ты Без Сил! Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты получаешь Изъян Болван. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Интеллекта навсегда.
26-33	Отделенное ухо	До полного восстановления, ты не можешь ничего слышать от боли. Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты получаешь Изъян Обрубок Уха. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Восприятия навсегда.
34-41	Покалеченная нога	До полного восстановления, ты не можешь использовать оружие Весом 2 и больше от боли. Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты теряешь 1д6-1 пальцев на ноге. За каждый потерянный палец ты теряешь 1% Телосложения навсегда. Если ты потерял все пальцы на ноге, ты получаешь Изъян Башмак Ветерана. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Телосложения навсегда.
42-49	Искромсанный пах	До полного восстановления, ты Без Сил! Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты получаешь Изъян Евнух. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Общения навсегда.
50-58	Изуродованная кисть	До полного восстановления, ты не можешь использовать основную руку от боли. Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты теряешь 1д6-1 пальцев на руке. За каждый потерянный палец ты теряешь 1% Ловкости навсегда. Если ты потерял все пальцы на руке, ты получаешь Изъян Кулак Ветерана. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Ловкости навсегда.
59-67	Изуродованный нос	До полного восстановления, ты не можешь чувствовать запахи от боли. Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты получаешь Помехи на Проверки Навыков, основанных на чувствах вкуса или запаха. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Восприятия навсегда.
68-76	Проткнутое легкое	До полного восстановления, ты Без Сознания! Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты получаешь Изъян Слабые Легкие. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Силы Воли навсегда.
77-85	Раздробленный локоть	До полного восстановления, ты не можешь использовать руку от боли. Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты никогда не сможешь использовать двуручное дистанционное оружие. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Боя навсегда.
86-92	Кровоизлияние в глаз	До полного восстановления, ты слеп. Ты должен быть прооперирован или получишь постоянную травму. При провале хирургии ты получаешь Изъян Черная Катаракта. Если у тебя уже есть такой Изъян, ты теряешь 9% Восприятия навсегда.
93-100	Разрубленная артерия	Ты обречен: сильное артериальное кровотечение; ты моментально Убит!

ГЛАВА 9. ОПАСНОСТИ И ЛЕЧЕНИЯ

БОЛЕЗНИ

СПОСОБЫ ЗАРАЖЕНИЯ

Существуют различные способы заразиться. Каждая болезнь имеет свой способ передачи. Не являясь научной, эта классификация позволяет понять, каких ситуаций Персону стоит избегать

ПРИЁМ ПИЩИ: Если еда приготовлена поваром с открытыми ранами и язвами, приём такой пищи может стать причиной заражения. Это обычный способ передачи Кровавого поноса и Грязевой лихорадки.

МИАЗМЫ: Болезнь может распространяться через повсеместный «дурной воздух», источником которого является гниющая плоть и сожженные чумные останки. Это обычный способ передачи Серой чумы и Красной смерти.

КОНТАКТ: Контакт с телесными жидкостями заражённого может быть крайне опасен. Некоторые, особенно заразные болезни могут передаваться даже через простое прикосновение. Это обычный способ передачи Грибницы и Венерических заболеваний.

РАНЕНИЕ: Грязные мерзкие когти вурдалаков и других отвратительных существ могут занести инфекцию и болезни в рану. Это обычный способ передачи Гнили Хаоса и Могиальной гнили.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ТРУДНОСТИ

В некоторых случаях сложность Проверок Лечения может быть увеличена Мастером, из-за санитарных условий места, где оказывается медицинская помощь, качества инструментов (или их отсутствия) и условий получения ранения.

ФОРМАТ ОПИСАНИЯ БОЛЕЗНЕЙ

СОПРОТИВЛЕНИЕ: Когда Персонаж подвергается риску заразиться, необходимо пройти успешную Проверку Стойкости, со Сложностью, указанной в описании, чтобы избежать заразы. При Критическом Провале, Персонаж, в дополнение к заражению, получает 3 Порчи.

ДЛИТЕЛЬНОСТЬ: Некоторые болезни протекают определенное количество времени. Когда указанный период проходит, болезнь заканчивается. Некоторые же - наоборот - действуют до излечения.

ЭФФЕКТ: Пока Персонаж болен, указанные эффекты воздействуют на него.

УХОД: Эффекты некоторых болезней можно подавить правильным медицинским уходом и, даже, излечить соответствующей медицинской помощью. Но некоторые могут быть исцелены только с помощью редкой магической субстанции Панацеи (Глава 11: Гримуар). Кроме того, если Персонаж страдает от нескольких болезней каждая из них должна исцеляться отдельно.

КРОВАВЫЙ ПОНОС (BLOODY FLUX)

Болезнь, вызывающая ежедневную рвоту и понос, часто с примесью крови.

Сопротивление: (+30%) Проверка Стойкости

Длительность: 1Д10+1 дней

Эффект: Каждое утро Персонаж получает 2Д10+2 физического Стресса. **Уход:** В отличие от многих других болезней, пациент может ухаживать сам за собой. Необходима бутылка крепкого пойла и Перевязка (все расходники тратятся на процедуру) и потратить 1 час времени. При успешной

(+30%) Проверке Стойкости, Персонаж не страдает от эффектов в течение дня. Ты можешь подвергнуться процедуре только один раз за 24 часа, независимо от успеха или провала.

ГНИЛЬ ХАОСА (SNAOTIC ROT)

Безумие созданное Принцем Хаоса, пожирающее душу и память, обращающее заражённого к Темным Богам или превращающее в бессмысленный осто́в плоти.

Сопротивление: (-30%) Проверка Стойкости

Длительность: До исцеления

Эффект: Пациент теряет один Ранг Навыка по выбору Мастера каждую неделю. Когда все Ранги Навыков будут потеряны, Персонаж обезумел или попал под влияние Темных богов и передаётся Мастеру под управление.

Уход: Для исцеления, пациент должен подвергнуться Психирургии (эта операция может быть произведена один раз за неделю, независимо от успеха или провала). Психирургия описана подробнее дальше в этой главе.

Пациент может подвергнуться Психирургии, чтобы подавить эффекты болезни на неделю. Для этого целитель должен провести Психирургию, пройдя (-30%) Проверку Лечения. При успехе, пациент не страдает от эффектов болезни следующую неделю. Ты можешь подвергнуться процедуре только один раз за 24 часа, независимо от успеха или провала.

ГРЯЗЕВАЯ ЛИХОРАДКА (FILTH FEVER)

Ужасная болезнь, приводящая к истощению и душевной слабости.

Сопротивление: (+10%) Проверка Стойкости

Длительность: 1Д10+1

Эффект: Пациент не может восстанавливать сдвиги по Шкале Стресса

Уход: Целитель должен обладать Рангом Лечения, дозой Корня Мандрагоры и Перевязкой (оба предмета тратятся на процедуру) и потратить 1 час времени. При успешной (+10%) Проверке Лечения, пациент не страдает от эффектов в течение дня. Ты можешь подвергнуться процедуре только один раз за 24 часа, независимо от успеха или провала.

СЕРАЯ ЧУМА (GREY PLAGUE)

Иногда называемая серой чешуей, Серая чума вызывает отвердение кожи, похожее на чешую. Это приводит к омертвлению конечностей и неизбежной медленной мучительной смерти пациента.

Сопротивление: (-10%) Проверка Стойкости

Длительность: До исцеления

Эффект: Пациент перманентно теряет 3% Ловкости один раз в неделю.

Уход: Целитель должен обладать Рангом Лечения, хирургическими инструментами, а также склянкой святой воды и Перевязкой (все расходники тратятся на процедуру) и потратить 1 час времени. При успешной (-10%) Проверке Лечения, пациент не страдает от эффектов в течение недели. Ты можешь подвергнуться процедуре только один раз за 24 часа, независимо от успеха или провала.

ГРИБНИЦА

Споры, проникающие в рану, вызывают рост грибов на слизистой, из ранений и естественных отверстий. Умершие

заражённые восстают, буквально сбрасывая старую плоть, в виде мерзкого низшего Орка.

Сопrotивление: (0%) Проверка Стойкости

Длительность: До исцеления

Эффект: Пациент получает 1 перманентный Ранг Хаоса один раз в неделю. Если пациент получает Расстройство, то вместо этого он Убит! и на новолуние восстаёт как Низший Орк.

Уход: Целитель должен обладать Рангом Лечения, хирургическими инструментами, склянкой Королевской воды и Перевязкой (расходники тратятся в ходе процедуры) и потратить 1 час времени. При успешной (0%) Проверке Лечения, пациент не страдает от эффектов в течение недели. Ты можешь подвергнуться процедуре только один раз за 24 часа, независимо от успеха или провала.

КРАСНАЯ СМЕРТЬ (RED DEATH)

Ужасная жестокая болезнь, ослабляющая пациента и убивающая его в итоге. Красная смерть пожирает плоть и разум. Сперва приходят кошмары во время сна, после чего открываются кровоточащие язвы подмышками, вокруг шеи и под глазами. Затем глаза и другие естественные отверстия начинают кровоточить. После чего, жертва теряет способность дышать и умирает, лишь для того, чтобы вернуться в виде жаждущего плоти трупa.

Сопrotивление: (-20%) Проверка Стойкости

Длительность: До исцеления

Эффект: Пациент получает 1 перманентный Ранг Хаоса один раз в неделю. Если пациент получает Расстройство, то вместо этого он Убит! и на новолуние восстаёт как Оживший труп.

Уход: Целитель должен обладать Рангом Лечения, хирургическими инструментами, кристалл киновари и Перевязкой (расходники тратятся в ходе процедуры) и потратить 1 час времени. При успешной (-20%) Проверке Лечения, пациент не страдает от эффектов в течение недели. Ты можешь подвергнуться процедуре только один раз за 24 часа, независимо от успеха или провала.

МОГИЛЬНАЯ ГНИЛЬ (TOMB ROT)

Бич всех искателей приключения и расхитителей гробниц, эта болезнь считается знаком виновности в мародерстве и посягательстве на покой мертвых.

Сопrotивление: (+20%) Проверка Стойкости

Длительность: 1Д10+1

Эффект: Пациент не может восстанавливать сдвиги по Шкале Урона

Уход: Целитель должен обладать Рангом Лечения, веткой волкобая и Перевязкой (расходники тратятся в ходе процедуры) и потратить 1 час времени. При успешной (+20%) Проверке Лечения, пациент не страдает от эффектов в течение дня. Ты можешь подвергнуться процедуре только один раз за 24 часа, независимо от успеха или провала.

ВЕНЕРИЧЕСКАЯ БОЛЕЗНЬ (VENEREAL DISEASE)

У этой болезни много имён - шлепок, моряцкая болезнь, капелька, жгучая моча - и много проявлений, приводящих к одному и тому же эффекту. Ее последствия иногда приводят к установке зеленого катетера в гениталии.

Сопrotивление: (0%) Проверка Стойкости

Длительность: До исцеления

Эффект: Пациент перманентно теряет 3% Телосложения один раз в неделю

Уход: Целитель должен обладать Рангом Лечения, хирургическими инструментами, ампулой амальгамы и Перевязкой (расходники тратятся в ходе процедуры) и потратить 1 час времени. При успешной (0%) Проверке Лечения, пациент не страдает от эффектов в течение недели. Ты можешь подвергнуться процедуре только один раз за 24 часа, независимо от успеха или провала.

РАССТРОЙСТВА

Медицина таинственна и эзотерична, как и разум. Чаще всего безумных сажают под замок, сбрасывают в море с утесов или становятся объектом внимания Инквизиции. Случаи исцеления от Расстройств известны, но очень редки. Что ещё хуже, попытки исцеления могут лишь приблизить пациента к бездне безумия.

Существует два известных пути помочь страждущему на этом пути: подавление Расстройств и Психохирургия.

ПОДАВЛЕНИЕ РАССТРОЙСТВА

Инъекция ампулы амальгамы позволяет игнорировать эффект Расстройства следующие 24 часа, но пациент немедленно получает 1 Порчу.

ПСИХОХИРУРГИЯ

Сверление отверстий в черепе и лоботомия, кровопускание «дурной крови» и хирургическое удаление грязной мутировавшей плоти, все это может приостановить воздействие скверны и Расстройств, исцелить или привести к смерти пациента.

Расстройство или Гниль Хаоса могут быть исцелены хирургом при успешной Проверке Лечения. Пациент может быть обработан таким образом только один раз за неделю, независимо от успеха или провала. Сложность Проверки Лечения зависит от количества Рангов Хаоса пациента:

От 0 до 1 Рангов Хаоса: (+30%) Проверка Лечения

2 Ранга Хаоса: (+20%) Проверка Лечения

3 Ранга Хаоса: (+10%) Проверка Лечения

4 Ранга Хаоса: (0%) Проверка Лечения

5 Рангов Хаоса: (-10%) Проверка Лечения

6 Рангов Хаоса: (-20%) Проверка Лечения

От 7 до 9 Рангов Хаоса: (-30%) Проверка Лечения

Целитель должен обладать Рангом Лечения, хирургическими инструментами, ампулой амальгамы, бутылкой пиявок и Перевязкой (расходники тратятся на процедуру) и потратить 1Д10+1 часов.

Пациент должен выздоравливать и приходить в себя 1Д10+1 дней после процедуры, независимо от того, была она успешной или нет.

При успешной Проверке Лечения, Ранги Хаоса пациента становятся равными нулю и Гниль Хаоса исцелена. При критическом успехе, в дополнение исцелено Расстройство. Провал приводит к перманентной потере пациентом 9% Силы Воли, Критический Провал приводит к смерти пациента.

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ ПОГОДА

ОБМОРОЖЕНИЕ

Обычно персонаж получает Обморожение, когда остаётся Без Сил! на морозе. Обмороженный персонаж не может восстанавливать сдвиги по Шкале Урона и Стресса обычным

способом. Кроме того, он рискует потерять пальцы на руках и ногах или даже всю конечность.

УХОД ПРИ ОБМОРОЖЕНИИ

Пациент может получить медицинскую помощь только один раз в час, независимо от успеха или провала. Сложность Проверки Лечения зависит от состояния здоровья:

Здоров: (+20%) Проверка Лечения

Легко Ранен: (+10%) Проверка Лечения

Средне Ранен: (0%) Проверка Лечения

Тяжело Ранен: (-10%) Проверка Лечения

Мучительно Ранен: (-20%) Проверка Лечения

Целитель должен обладать Рангом Лечения, хирургическими инструментами, Перевязкой (которая тратится на процедуру), небольшим лагерным костром и потратить 1 час. Если пациент страдает от необработанных Увечий, то сперва необходимо обработать их, до оказания помощи от обморожения.

При успешной Проверке Лечения, Обморожение проходит и пациент может восстанавливать свои силы. При Критическом успехе пациент восстанавливает один сдвиг на Шкале Урона и Стресса. Провал приводит к потере 1Д6-1 пальцев на руках или ногах. За каждый потерянный палец на ноге, пациент перманентно теряет 1% Телосложения. При потере всех пальцев на ноге, пациент получает Недостаток Нога Ветерана. За каждый потерянный палец на руке, пациент перманентно теряет 1% Ловкости. При потере всех пальцев на ноге, пациент получает Недостаток Рука Ветерана.

Критический провал приводит к потере ступни или кисти и моментальному получению Недостатка.

ТЕПЛОВОЙ УДАР

Обычно персонаж получает Тепловой удар, когда остаётся Без Сил! на жаре. Пострадавший персонаж не может восстанавливать сдвиги по Шкале Урона и Стресса обычным способом. Кроме того, он получить необратимые травмы мозга.

УХОД ПРИ ТЕПЛОВОМ УДАРЕ

Пациент может получить медицинскую помощь только один раз в час, независимо от успеха или провала. Сложность Проверки Лечения зависит от состояния здоровья:

Здоров: (+20%) Проверка Лечения

Легко Ранен: (+10%) Проверка Лечения

Средне Ранен: (0%) Проверка Лечения

Тяжело Ранен: (-10%) Проверка Лечения

Мучительно Ранен: (-20%) Проверка Лечения

Целитель должен обладать Рангом Лечения, Нюхательными солями и кувшином воды (расходники тратится на процедуру) и потратить 1 час.

При успешной Проверке Лечения, Тепловой удар проходит и пациент может восстанавливать свои силы. При Критическом успехе пациент восстанавливает один сдвиг на Шкале Стресса. Провал приводит к перманентной потере 3% Силы Воли. Критически провал приводит к получению Недостатка Болван. Если пациент уже обладает Недостатком Болван, он перманентно теряет 6% Силы Воли.

Если в течение 24 Тепловой удар не был исцелён, пациент Убит!

ПАДЕНИЕ

Персонаж получает Урон, равный 1Д10+высота падения в ярдах. Этот Урон не наносит Увечий. Кроме того, если высота

падения превышает 3+[БТ], ты должен успешно пройти Проверку Стойкости (-30%) или потерять сознание, пока полностью не восстановишь Шкалу Урона и Шкалу Стресса, а также все Увечья.

ПАДЕНИЕ В ВОДУ: При падении в воду, уменьши высоту для расчета урона на 9 (до минимума в 1 ярд).

ОГОНЬ

ИЗБЕГАНИЕ ОГНЯ

Каждую минуту, которую ты находишься в области пожара, проходи Проверку Координации. При успехе ты избегаешь всех неприятностей, при Критическом Успехе ты автоматически проходишь следующую Проверку Координации. При провале, ты обжегся и получаешь Урон. При Критическом Провале ты получаешь урон и загораясь сам. Урон от огня не наносит Увечий.

НЕБОЛЬШОЕ ПЛАМЯ

Сопrotивлениe: (+10%) Проверка Координации

Эффект: 1Д10+1 Урона от огня.

УМЕРЕННОЕ ПЛАМЯ

Сопrotивлениe: (0%) Проверка Координации

Эффект: 2Д10+2 Урона от огня.

СИЛЬНОЕ ПЛАМЯ

Сопrotивлениe: (-10%) Проверка Координации

Эффект: 3Д10+3 Урона от огня.

В ОГНЕ: Когда из-за урона огнем ты становишься Легко Раненым, ничего не происходит. Когда ты становишься Средне Раненым, ты должен бросить 1д6 Кость Хаоса. Когда ты становишься Средне Раненым, ты должен бросить 2д6 Костей Хаоса. Когда ты становишься Мучительно Раненым, ты должен бросить 3д6 Костей Хаоса.

Если хотя бы на одной Кости Хаоса выпадет “6”, ты В огне!

Когда ты В огне, немедленно получи 3Д10+3 Урона и получай каждую минуту дальше, пока ты не будешь потушен.

ОПЬЯНЕНИЕ

За каждый час пьянки, пройди Проверку Стойкости (каждый следующий час сложность увеличивается на 10%). При провале ты Пьян! При Критическом Провале ты немедленно теряешь сознание от опьянения. Вид алкоголя также модифицирует проверку (если ты употребляешь разные виды алкоголя, используй штраф за самый крепкий).

Дешевое вино: (+20%) Проверка Стойкости

Медовуха: (+10%) Проверка Стойкости

Хорошее вино или крепкое пойло: (0%) Проверка Стойкости

Спирт: (-10%) Проверка Стойкости

Самогон: (-20%) Проверка Стойкости

Пока ты Опьянен, ты получаешь +3 к Порогу Урона, 3Д10+3 Стресса и 1 Порчи. Опьянение длится 6 часов. Если ты теряешь сознание от Стресса, то приходишь в себя через 6 часов. Ты не можешь восстанавливаться по Шкале Стресса в течение 24 часов после Опьянения из-за похмелья.

ОТРАВЫ

ДЕЛИРИАНТЫ

ПРИЕМ ДЕЛИРИАНТОВ: Эффект наступает через 1 час после приема. За каждую принятую дозу ты получаешь 1 Порчи. Вдобавок, ты рискуешь быть парализованным.

Под влиянием одной дозы, все провалы Проверок Навыков, основанных на Восприятии, считаются Критическими провалами.

Под влиянием двух доз, в дополнение, все провалы Проверок Навыков, основанных на Силе Воли, считаются Критическими провалами.

Под влиянием двух доз, в дополнение, все провалы Проверок Навыков, основанных на Телосложении, считаются Критическими провалами.

Если ты теряешь сознание от Стресса, то приходишь в себя через 6 часов. Ты не можешь восстанавливаться по Шкале Стресса в течение 24 часов после из-за передозировки.

ЧЕРНЫЙ ЛОТОС

Одна доза: +10% к Силе Воли на три часа.

Две дозы: +20% к Силе Воли на шесть часов.

Три дозы: +30% к Силе Воли на девять часов.

КОРЕНЬ МАНДРАГОРЫ

Одна доза: +1 к Порогу Стресса на три часа.

Две дозы: +2 к Порогу Стресса на шесть часов.

Три дозы: +3 к Порогу Стресса на девять часов.

МУХОМОРЫ

Одна доза: +1 к Порогу Урона на три часа.

Две дозы: +2 к Порогу Урона на шесть часов.

Три дозы: +3 к Порогу Урона на девять часов.

ТОКСИНЫ

ПОРАЖЕНИЕ ТОКСИНАМИ: при контакте с токсинами, ты должен пройти Проверку Стойкости (+10%, если одна доза, 0% за две дозы и -10% за три дозы). При провале, ты немедленно попадаешь под действие Токсина. При Критическом Провале ты Убит!

Известного исцеления от Токсинов не существует. Ты должен просто пережить их действие.

БЕСОБОЙ

Особое: действует только на Демонических существ.

Одна доза: демон получает 1Д10+1 физического Стресса.

Две дозы: демон получает 2Д10+2 физического Стресса.

Три дозы: демон получает 3Д10+3 физического Стресса.

ДУРМАН

Особое: действует только на гуманоидов

Одна доза: жертва не может использовать Реакции одну минуту.

Две дозы: жертва не может использовать Реакции и Опасные приемы две минуты.

Три дозы: жертва не может использовать Движение, Реакции и Опасные приемы три минуты.

ЗВЕРОГОН

Особое: Действует только на животных

Одна доза: животное немедленно убегает в течение одной минуты.

Две дозы: животное немедленно убегает в течение двух минут и его Движение уменьшено на 6.

Три дозы: животное парализовано на три минуты.

МОГИЛЬНЫЙ КОРЕНЬ

Особое: Действует только на сверхъестественных существ.

Одна доза: жертва немедленно убегает в течение одной минуты.

Две дозы: жертва немедленно убегает в течение двух минут и его Движение уменьшено на 6.

Три дозы: жертва парализована на три минуты.

МОНСТРОБОЙ

Особое: действует только на тварей и чудовищ

Одна доза: тварь получает 1Д10+1 физического Стресса.

Две дозы: тварь получает 2Д10+2 физического Стресса.

Три дозы: тварь получает 3Д10+3 физического Стресса.

ЧЕРНЫЙ КОРЕНЬ

Особое: действует только на мутантов

Одна доза: жертва не может использовать Реакции одну минуту.

Две дозы: жертва не может использовать Реакции и Опасные приемы две минуты.

Три дозы: жертва не может использовать Движение, Реакции и Опасные приемы три минуты.

ЯДЫ

ПОРАЖЕНИЕ ЯДОМ: при контакте с токсинами, ты должен пройти Проверку Стойкости (зависит от силы яда). При провале, ты немедленно попадаешь под действие Яда. При Критическом Провале ты Убит!

Чтобы пережить действие яда, ты должен принять Противоядие.

ЯД ЗМЕИ

Сложность: (-10%) Проверка Стойкости

Эффект: Жертва Без Сил! и не может восстанавливаться по Шкале Стресса. Если не принять Противоядие, смерть наступает через количество часов, равное [БТ] жертвы.

ЯД ПАУКА

Сложность: (+10%) Проверка Стойкости

Эффект: Жертва Беспомощна и полностью парализована. Если не принять Противоядие, смерть наступает через количество часов, равное [БТ] жертвы.

ЯД СКОРПИОНА

Сложность: (0%) Проверка Стойкости

Эффект: Жертва получает Помехи на все Проверки Навыков, основанные на зрении. Если не принять Противоядие, смерть наступает через количество часов, равное [БТ] жертвы.

НЕДОСЫП

Если ты бодрствуешь более 24 часов, ты не можешь восстанавливать Урон и Стресс, пока не отдохнешь хотя бы 6 часов. Каждые следующие 24 часа, ты получаешь 2Д10+2 ментального Стресса. Как только ты остаешься Без Сил! ты падаешь и засыпаешь на 24 часа. После этого сна, ты Свеж и Бодр

ГОЛОД

ОХОТА И СОБИРАТЕЛЬСТВО: Ты можешь потратить 1Д10+1 часов на охоту, собирательство, поиск воды и пр. При успешной Проверке Выживания, это снабжает тебя едой на количество дней, равное твоему [БВ]. Сложность Проверки зависит от окружающей среды.

Каждый день ты должен есть хотя бы один раз. За каждый пропущенный прием пищи, ты не можешь восстанавливать Урон и Стресс, пока не поешь. Вдобавок, ты получаешь 2Д10+2 физического Стресса.

Если ты не ешь количество дней, больше чем твой [БТ], ты Убит!

УДУШЬЕ

Ты можешь задержать дыхание на количество минут, равное твоему [БТ]. После этого, каждую следующую минуту ты будешь получать 2Д10+2 физического Стресса. Как только ты теряешь сознание, ты Убит!, если тебе не окажут помощь в течение [БТ] минут.

ИСКУССТВЕННОЕ ДЫХАНИЕ

Сложность теста зависит от того, сколько времени прошло после потери сознания:

- 1 минута: (+30%) Проверка Лечения
- 2 минуты: (+20%) Проверка Лечения
- 3 минуты: (+10%) Проверка Лечения
- 4 минуты: (+0%) Проверка Лечения
- 5 минут: (-10%) Проверка Лечения
- 6 минут: (-20%) Проверка Лечения
- 7 минут: (-30%) Проверка Лечения.

Чтобы делать искусственное дыхание, целитель должен обладать Рангов в Навыке Лечения и потратить на это одну минуту.

При успешной Проверке Лечения, ты приходишь в себя, но все еще Беспоможен! пока не отдохнешь.

ШКАЛА СТРЕССА

При получении Стресса, превышающего Порог Стресса, ты получаешь Сдвиги по Шкале Стресса. Всего существует шесть шагов твоего состояния:

Свеж и Бодр: ты полно сил и на лице нет следов усталости, истощения или страхов... ну, пока нет.

На грани: Ты на грани нервного и физического истощения.

Игнорируй 1 Ранг Навыка: Давление растет, ты ты напряжен и действуешь уже не так быстро и бодро. Игнорируй один Ранг во всех Навыках, при любых Проверках.

Игнорируй 2 Ранга Навыка: Каждый шаг дается тебе с трудом, твой разум наполнен отчаянием. Игнорируй два Ранга во всех Навыках, при любых Проверках.

Игнорируй 3 Ранг Навыка: Ты практически без сил. Игнорируй три Ранга во всех Навыках, при любых Проверках. **Без Сил!** Твое тело и разум предают тебя. Ты проваливаешь любые проверки, независимо от Талантов, Черт или любых других ситуаций. Вдобавок, ты немедленно получаешь 6 Порчи.

ОТДЫХ

После 6 часов сна в безопасном, спокойном месте, ты восстанавливаешься до состояния Свеж и Бодр

ОТДЫХ В ОПАСНЫХ МЕСТАХ: После 6 часов сна в опасном, беспокойном месте, ты восстанавливаешь до состояния На грани.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЮХАТЕЛЬНЫХ СОЛЕЙ

После вдыхания капсулы Нюхательной Соли. ты восстанавливаешься на один шаг по Шкале Стресса и получаешь 1 Порчи. Ты можешь использовать только одну капсулу Солей в сутки. Использование дополнительных капсул приводит к обратному эффекту.

ШКАЛА УРОНА

При получении Урона, превышающего Порог Урона, ты получаешь Сдвиги по Шкале Урона. Всего существует шесть шагов твоего состояния:

Здоров: Возможно у тебя и есть старые раны и шрамы, но они больше не открываются и не кровоточат. Пьянствуй с друзьями, спорь с незнакомцами, ввяжись в хорошую драку. Ты полон сил и здоровья.

Слегка Ранен: Небольшие порезы и ушибы, и чуть-чуть боли.

Средне Ранен: Пара средних ушибов, порезов и опасность инфекции. Но ты все еще жив (пока). Боль прочно укоренилась в твоём теле и не хочет его покидать без помощи цирюльника.

Серьезно Ранен: Твои раны становятся все хуже и вся твоя одежда пропитана кровью. Залитые кровью глаза, сломанный нос, сложности в разговоре и ходьбе. Если ты переживешь это, то будет что вспомнить.

Мучительно Ранен: Раздробленные кости, глубокие раны, гематомы по всему телу. Твою одежду можно выжимать от крови, также как и одежду твоего возможного убийцы.

Убит! Ты мертв. Но возможно боги дали тебе другой шанс прожить еще один день? Пожертвуй Метку Судьбы или нет. Это твой выбор.

ПЕРЕВЯЗКА РАН

Ты можешь восстанавливаться по Шкале Урона раз в сутки, при успешной Проверке Лечения. Сложность Проверки зависит от тяжести ран:

Слегка Ранен: автоматический успех

Средне Ранен: (+10%) Проверка Лечения

Серьезно Ранен: (+0%) Проверка Лечения

Мучительно Ранен: (-10%) Проверка Лечения

Чтобы ухаживать за ранами, целитель должен иметь Ранг Навыка в Лечении, Бинты (которые тратятся на эту процедуру) и потратить десять минут. Если у пациента есть увечья, то сперва необходимо обработать их.

Успешная Проверка Лечения восстанавливает тебя на один Сдвиг по Шкале Урона.

Критический Успех - восстанавливает на два Сдвига.

Провал и Критический провал означают, что ты не смог восстановиться в этот день, дополнительно, Критический провал приводит к тому, что твои раны заражены Инфекцией.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЛАУДАNUMA

После приема порции Лауданума, ты восстанавливаешься на один Сдвиг по Шкале Урона, но получаешь 1 Порчи. Ты можешь использовать только одну порцию Лауданума в сутки.

Использование дополнительных порций приводит к обратному эффекту.

УВЕЧЬЯ

ПОРЧА ИЗ-ЗА УВЕЧИЙ: Каждый раз, когда Персонаж получает Увечье, он получает 3 Порчи за Среднее Увечье, 6 Порчи за Серьезное Увечье и 9 Порчи за Мучительное Увечье. Ты не можешь избежать этой Порчи, даже если Профессия или Таланты дают тебе иммунитет к Увечью.

УХОД ЗА УВЕЧЬЯМИ

За каждым увечьем нужно ухаживать отдельно. Такой уход может быть осуществлен только раз в сутки, независимо от его успешности. Сложность обработки зависит от количества Увечий:

Одно Увечье: (+10%) Проверка Лечения

Два Увечья: (0%) Проверка Лечения

Три Увечья: (-10%) Проверка Лечения

Для ухода за Увечьями, целитель должен обладать Рангом Навыка в Лечении, запасом семян опиума (который тратится на эту процедуру) и потратить десять минут.

Если Проверка Лечения успешна, ты начинаешь восстанавливаться. Критический Успех снижает время восстановления на 3 дня.

Провал и Критический Провал означают, что ты не смог начать восстанавливаться. Кроме того, Критический Провал приводит к тому, что твои раны заражены Инфекцией.

ХИРУРГИЯ

Мучительные Увечья должны быть прооперированы, перед тем как ты начнешь восстанавливаться. Успешная хирургия позволяет избежать их постоянных эффектов. К несчастью, она должна быть проведена в течение [БТ] часов после получения Увечья или эффект будет постоянным. Сложность Проверки зависит от общего количества Увечий:

Одно Увечье: (+10%) Проверка Лечения

Два Увечья: (0%) Проверка Лечения

Три Увечья: (-10%) Проверка Лечения

Для операции, целитель должен обладать Рангом Навыка в Лечении, хирургическими инструментами, запасом семян опиума (который тратится на эту процедуру) и Бинтами, а также потратить один час.

При успешной Проверке Лечения, ты начинаешь восстанавливаться и не страдаешь от постоянных эффектов Мучительного Увечья. Критический Успех снижает время восстановления на 3 дня.

Провал и Критический Провал означают, что ты не смог начать восстанавливаться. Кроме того, Критический Провал приводит к тому, что твои раны заражены Инфекцией.

ВРЕМЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ

Среднее Увечье: 1Д10+1 дней

Серьезное Увечье: 2Д10+2 дней

Мучительное Увечье: 3Д10+3 дней

За каждый день постельного режима, ты уменьшаешь время, необходимое для восстановления на один дополнительный день (до минимума в 1 день). Например, если тебе нужно 6

дней для восстановления и ты проводишь три дня в постели, то ты полностью восстанавливаешься.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ТИНКТУРЫ

Когда доктор не справляется или время не терпит, ты можешь использовать временно подавить эффекты увечий.

После инъекции ампулы Тинктуры, ты игнорируешь эффекты Увечий в течение 24 часов, но получаешь 1 Порчи.

ЗАРАЖЕНИЕ

По общему правилу, Заражение наступает при Критических Провалах Проверок Лечения. Пока ты инфицирован, ты не можешь восстанавливаться по Шкале Урона или Стресса, а также ты не восстанавливаешься после Увечий.

Если ты не получаешь необходимой помощи в течение 24 часов, ты теряешь 1% Телосложения и продолжаешь терять 1% каждые следующие 24 часа, пока не получишь уход.

КРОВОПУСКАНИЕ

Чтобы остановить инфекцию, целитель должен пройти успешную Проверку Лечения. Одна попытка может быть проведена один раз в сутки, неважно успешная или нет.

Сложность Кровопускания зависит от тяжести ранений:

Здоров: (+20%) Проверка Лечения

Слегка Ранен: (+10%) Проверка Лечения

Средне Ранен: (0%) Проверка Лечения

Серьезно Ранен: (-10%) Проверка Лечения

Мучительно Ранен: (-20%) Проверка Лечения

Для Кровопускания, целитель должен обладать Рангом Навыка в Лечении, хирургическими инструментами, бутылкой пива и Бинтами (которые тратятся на эту процедуру), а также потратить один час.

При успешной Проверке Лечения, Инфекция устранена. Критический Успех восстанавливает тебя на один Сдвиг по Шкале Урона.

Провал и Критический Провал означают, что Инфекция сохранилась. Кроме того, Критический Провал приводит к тому, что ты теряешь навсегда 6% Телосложения.

КРОВОТЕЧЕНИЕ

Когда ты получаешь Увечье и при этом не облачен в броню, ты начинаешь истекать кровью.

ПЕРЕВЯЗКА

Если у тебя есть правильно подготовленные Бинты, ты можешь потратить их, а также 3 ПД и остановить кровь. Вместо этого ты можешь прижечь рану. При этом ты получаешь три Сдвига по Шкале Стресса и если ты становишься Без Сил!, то теряешь сознания на 1 час.

ГРЯЗНЫЕ ТРЯПКИ: ты можешь использовать различное тряпье, вместо подготовленных Бинтов. В таком случае кинь 1д6 Кость Хаоса, при результате “6”, тряпье бесполезно, и ты страдаешь от Инфекции.

СМЕРТЬ ОТ ПОТЕРИ КРОВИ: Когда ты истекаешь кровью, ты не можешь восстанавливаться по Шкале Урона или Стресса. Если ты продолжаешь истекать Кровью количество Ходов, большее, чем твой [БТ] ты Убит!

~ MATERIA MEDICA ~

Наиболее популярные рецепты апотекариев и фармацевтов со всего Старого Мира собраны в этом труде.

АЛХИМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ: Стандартная лаборатория включает в себя различные алхимические субстанции, пробирки и травы. Если для производства нужны будут другие ингредиенты, это будет указано в рецепте.

ПЕРЕВЯЗКА (BANDAGE)

До трёх Перевязок могут быть приготовлены за один раз. Чем больше Перевязок ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Лечения:

Одна Перевязка: (+10%) Проверка Лечения

Две Перевязки: (0%) Проверка Лечения

Три Перевязки: (-10%) Проверка Лечения

Изготовитель должен обладать Рангом Лечения, горшком мёда и тряпками (которые расходуются на изготовление) и потратить 10 минут.

При успешной Проверке Лечения, изготовлено заявленное количество Перевязок. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную Перевязку. Провал приводит к трате ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 ментального Стресса.

ИМПРОВИЗИРОВАННЫЕ БИНТЫ: Перевязка может быть сделана без использования горшка мёда. Однако, при их использовании, пациент бросаешь 1д6 Кость Хаоса. При результате «6», эта Перевязка не эффективна и в рану попадает Инфекция.

БУТЫЛОЧНАЯ БОМБА (BOTTLE BOMB)

До трёх Бутылочных бомб могут быть приготовлены за один раз. Чем больше Бутылочных бомб ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Ремесла:

Одна Бутылочная Бомба: (+10%) Проверка Ремесла

Две Бутылочные Бомбы: (0%) Проверка Ремесла

Три Бутылочные Бомбы: (-10%) Проверка Ремесла

Изготовитель должен обладать Рангом Ремесла, бутылкой крепкого пойла и тряпками (которые расходуются на изготовление) и потратить 10 минут.

При успешной Проверке Ремесла, изготовлено заявленное количество Бутылочных Бомб. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную Бутылочную Бомбу. Провал приводит к трате ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 ментального Стресса.

ДЕЛИРИАНТЫ (DELIRIANTS)

До трёх доз Делириантов могут быть приготовлены за один раз. Они готовятся в дозах, которые вдыхаются, глотаются или курятся. Чем больше доз ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Алхимии:

Одна доза: (+10%) Проверка Алхимии

Две дозы: (0%) Проверка Алхимии

Три дозы: (-10%) Проверка Алхимии

Изготовитель должен обладать Рангом Алхимии, доступом к алхимической лаборатории, растением, из которого готовится Делириант (Чёрный лотос, Корень мандрагоры или Мухоморы, которые расходуются на изготовление) и потратить 1Д10+1 часов.

При успешной Проверке Алхимии, изготовлено заявленное количество доз. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную дозу. Провал приводит к трате

ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 физического Стресса.

ПОРОХ (GUNPOWDER)

До трёх зарядов Пороха может быть приготовлено за один раз. Чем больше зарядов ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Алхимии:

Один заряд: (+10%) Проверка Алхимии

Два заряда: (0%) Проверка Алхимии

Три заряда: (-10%) Проверка Алхимии

Изготовитель должен обладать Рангом Алхимии, доступом к алхимической лаборатории, склянкой селитры (которая расходует на изготовление) и потратить 1Д10+1 часов.

При успешной Проверке Алхимии, изготовлено заявленное количество зарядов. Критический Успех позволяет приготовить один дополнительный заряд. Провал приводит к трате ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 Урона от огня.

ЛАУДАNUM (LAUDANUM)

До трёх жидких порций Лауданума, имеющих характерный горький привкус, могут быть приготовлены за один раз. Чем больше порций ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Алхимии:

Одна порция: (+10%) Проверка Алхимии

Две порции: (0%) Проверка Алхимии

Три порции: (-10%) Проверка Алхимии

Изготовитель должен обладать Рангом Алхимии, доступом к алхимической лаборатории, горшком семян опиума (который расходует на изготовление) и потратить 1Д10+1 часов.

При успешной Проверке Алхимии, изготовлено заявленное количество порций. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную порцию. Провал приводит к трате ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 физического Стресса.

АМАЛЬГАМА

До трёх ампул Амальгамы, которые используют для инъекций, могут быть приготовлены за один раз. Чем больше ампул ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Алхимии:

Одна ампула: (+10%) Проверка Алхимии

Две ампулы: (0%) Проверка Алхимии

Три ампулы: (-10%) Проверка Алхимии

Изготовитель должен обладать Рангом Алхимии, доступом к алхимической лаборатории, кристаллом киновари (который расходует на изготовление) и потратить 1Д10+1 часов.

При успешной Проверке Алхимии, изготовлено заявленное количество ампул. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную ампулу. Провал приводит к трате ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 физического Стресса.

КОРОЛЕВСКАЯ ВОДА (ROYAL WATER)

До трёх жидких порций Королевской Воды, могут быть приготовлены за один раз. Этой порции адской смеси кислот хватит, чтобы проделать отверстие для руки в любом материале или лечении Грибницы. Чем больше порций ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Алхимии:

Одна порция: (+10%) Проверка Алхимии

Две порции: (0%) Проверка Алхимии

Три порции: (-10%) Проверка Алхимии

Изготовитель должен обладать Рангом Алхимии, доступом к алхимической лаборатории, склянкой селитры (который расходуется на изготовление) и потратить 1Д10+1 часов.

При успешной Проверке Алхимии, изготовлено заявленное количество порций. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную порцию. Провал приводит к трате ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 физического Стресса.

НЮХАТЕЛЬНЫЕ СОЛИ (SMELLING SALTS)

До трёх ампул Нюхательных Солей, внутри которых содержится бесцветная субстанция с резким запахом, могут быть приготовлены за один раз. Чем больше ампул ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Алхимии:

Одна ампула: (+10%) Проверка Алхимии

Две ампула: (0%) Проверка Алхимии

Три ампула: (-10%) Проверка Алхимии

Изготовитель должен обладать Рангом Алхимии, доступом к алхимической лаборатории, склянкой горькой соли (которая расходуется на изготовление) и потратить 1Д10+1 часов.

При успешной Проверке Алхимии, изготовлено заявленное количество ампул. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную ампулу. Провал приводит к трате ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 физического Стресса.

ТИНКТУРА (TINCTURE)

До трёх доз Тинктуры могут быть приготовлены за один раз. Они готовятся в виде жидкости для инъекций. Чем больше доз ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Алхимии:

Одна доза: (+10%) Проверка Алхимии

Две дозы: (0%) Проверка Алхимии

Три дозы: (-10%) Проверка Алхимии

Изготовитель должен обладать Рангом Алхимии, доступом к алхимической лаборатории, горшком семян опиума (который расходуется на изготовление) и потратить 1Д10+1 часов.

При успешной Проверке Алхимии, изготовлено заявленное количество доз. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную дозу. Провал приводит к трате

ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 физического Стресса.

ТОКСИНЫ (TOXINS)

До трёх доз Токсинов могут быть приготовлены за один раз. Они готовятся в виде мазей, которая наносится на клинок. Чем больше доз ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Алхимии:

Одна доза: (+10%) Проверка Алхимии

Две дозы: (0%) Проверка Алхимии

Три дозы: (-10%) Проверка Алхимии

Изготовитель должен обладать Рангом Алхимии, доступом к алхимической лаборатории, растительным или животным экстрактом (экстракты Бесобоя, Дурмана, Зверогона, Могильного корня, Монстробоя, Чёрного корня, которые расходуется на изготовление) и потратить 1Д10+1 часов.

При успешной Проверке Алхимии, изготовлено заявленное количество доз. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную дозу. Провал приводит к трате ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 физического Стресса.

ЯД И ПРОТИВОЯДИЕ (VENOM & ANTIVENOM)

До трёх доз Яда или Противоядия могут быть приготовлены за один раз. Они готовятся в виде мазей, которая наносится на клинок. Чем больше доз ты хочешь приготовить, тем больше Сложность Проверки Алхимии:

Одна доза: (+10%) Проверка Алхимии

Две дозы: (0%) Проверка Алхимии

Три дозы: (-10%) Проверка Алхимии

Изготовитель должен обладать Рангом Алхимии, доступом к алхимической лаборатории, образцом Яда (который расходуется на изготовление) и потратить 1Д10+1 часов.

При успешной Проверке Алхимии, изготовлено заявленное количество доз. Критический Успех позволяет приготовить одну дополнительную дозу. Провал приводит к трате ингредиентов безрезультатно, а Критический провал наносит 2Д10+2 физического Стресса.